

ТВОЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ!

СТРАНА ИГР

#03
(156)
ФЕВРАЛЬ
2004

СТР. 34

FORBIDDEN SIREN

ОЧЕНЬ СТРАШНАЯ ИГРА

СТР. 66

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ИСТОРИЯ ЧЕРЕПАХИ-КАК-БЫ

СТР. 62

ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ

БОЕВОЙ ПРЕЕМНИК ДЖЕН

СТР. 22

JOINT OPERATIONS

ПОЛОСАТИЙ НА БРИТАНЩИНЕ

CASTLEVANIA КОРОЛЬ МЕРТВ?

СТР. 14

ИГРЫ НОМЕРА:

Castlevania: Lament of Innocence / Far Cry / Forbidden Siren / Onimusha Blade Warriors / Космические рейнджеры 2 / NythroFamily / Тормозилки / Phantom Brave / MTX Mototrax / Geist / Tenchu: Return from Darkness / Way of the Samurai 2 / Охотник на призраков / Teenage Mutant Ninja Turtles / Dynasty Tactics 2 / Тайна третьей планеты / Ostrich Runner / Uru: Ages Beyond Myst / Рыцари за работой / Gladiator: Sword of Vengeance / Spellforce: The Order of Dawn / Terminator 3: War of the Machines / Terminator 3: Rise of the Machines / Gladius / Tony Hawk's Underground / Smash Cars

(game)land

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 03>

ОБЗОРЫ ДИСКОВ 2003/2004

GUIDE

DVD

350
фильмов
на DVD



На DVD
приложении

- 50 фрагментов лучших фильмов
- Тесты для настройки ДК
- Полезные советы: все, что вам нужно знать при покупке DVD

В ПРОДАЖЕ
с 17
МАРТА

**КАТАЛОГ ВСЕХ ДИСКОВ,
ВЫПУЩЕННЫХ В РОССИИ ЗА ПОЛГОДА**

350 ОБЗОРОВ

- рецензии на фильмы
- данные о качестве изображения, звука и дополнительных материалов
- биографии и фильмографии актеров

ВТОРОЙ ВЫПУСК

GUIDE
DVD

PANJABI MC

BOSSON

BENNY BENASSI

SUGABABES

ДИСКОТЕКА АВАРИЯ

ФЕВРАЛЯ

21

ДС "ЛУЖНИКИ"

НАЧАЛО В:

19⁰⁰

МЕГА DANCE ЭНЕРГИЯ 104.2FM

SNAP • КАТЯ ЛЕЛЬ • IN-GRID • HI-FI • EARPHONES • DJ ROSS

РЕФЛЕКС • ONE-T & COOL-T • СВЕТА • DJ ALLIGATOR

МС ВСПЫШКИН И НИКИФОРОВНА • DA BUZZ

PLAZMA • BHANGRA NIGHTS • СТРЕЛКИ

SOUNDLOVERS • ПРОПАГАНДА • ERIKA

SPECIAL PROJECT: САУНДТРЕКИ ИЗ ФИЛЬМОВ "БРИГАДА" & "БУМЕР"

ЗАКАЗ
БИЛЕТОВ:

786-33-33

АСАДЕМСЕРВИС

AEROSTAR HOTEL MOSCOW
Более чем ever

РЕКЛАМА

ПрофМьюзик

ФЕВРАЛЬ #03(156) 2004

В НОМЕРЕ



ХИТ?!

В ДВЕРИ СТУЧИТСЯ НОВЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ 3D-ШУТЕР FAR CRY! /28

ХИТ?!

ИГРА «ФОЛЬКЛОРНЫХ УЖАСОВ» FORBIDDEN SIREN НАВОДИТ СТРАХ /34



ТЕМА НОМЕРА

ПРЕКРАСНОЕ ОЧАРОВАНИЕ СМЕРТИ СОЧИТАЕСЬ ЧЕРЕЗ ЭКРАН И ПРОСТИРАЕТ СВОИ ЭМАНАЦИИ К ДЖОЙСТИКУ. CASTLEVANIA ОВЛАДЕЕТ ВАМИ! /16



ОБЗОР

ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ ЗАГОВОРИЛ ПО-РУССКИ! /62

ОБЗОР

ТАКИХ СТРАТЕГИЙ ВЫ НЕ ВИДЕЛИ! SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN /80



СПЕЦ

ДВЕ НОВЕЙШИЕ ИГРЫ ОТ NOVALOGIC. ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ИЗ ПЕРВЫХ РУК С ЛОНДОНСКОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ ДЛЯ РОССИЙСКОЙ ПРЕССЫ. /22



Дорогие друзья!

Заранее прошу прощения за деструктурированность изложения моих мыслей. Нет, это не признак высокочастотного колебания мозговой активности, а всего лишь цитата из «Охотника на призраков», второй полностью локализованной в России игры для PS2. Со страхом жду «Хоббита» – вдруг после знакомства с ним непривычно начну в разговорах спонтанно переходить на эльфийский язык, а иероглифы путь тату с рунами?

А в редакции «Страны Игра» вовсю бродит призрак надвигающейся весны – вечерние посиделки с разговорами о сердечных проблемах авторов принесли угрожающий для нормального функционирования журнала(ов) характер. Через месяц-другой впору будет переименовывать издательство в «Страну любви», да снимать мыльную оперу с Толиком Норенко в главной роли. И ведь если бы все это сводилось к замене Soul Calibur 2 на Dead or Alive 3 в качестве главного средства отдохнуть посередине (то есть, прости, после) рабочего дня... нет, это тянет на скрип Love/Dating-симулятора средней руки... Читателям тоже предстоит потихоньку знакомиться с отголосками этих событий – среди обзоров в этом номере можно найти парочку очень приятных (и высокопрофессиональных) вещей с легким налетом кавайности в качестве экзотической приправы.

– КОНСТАНТИН ГОВОРУН

НОВОСТИ

Подарки на Новый год от Konami
Xbox похудеет к 2006 году
Phantom индустрии
Лучшая игра 2003 года?

ТЕМА НОМЕРА

Castlevania

СПЕЦ

Новинки от Novalogic: Миротворцы и Операция «Картель»
TMNT: От комиксов к играм

ХИТ?!

Far Cry
Forbidden Siren

В РАЗРАБОТКЕ

Onimusha Blade Warriors
Тормозилки
Космические рейнджеры 2
NythroFamily
Phantom Brave
MTX Mototrax
Geist
Tenchu: Return from Darkness
Way of the Samurai 2
You're empty
Магия крови
Gangland
Rainbow Six 3

ОБЗОР

Охотник на призраков
Teenage Mutant Ninja Turtles
Dynasty Tactics 2
Тайна третьей планеты
Ostrich Runner
Uru: Ages Beyond Myst
Рыцари за работой
Gladiator: Sword of Vengeance
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Spellforce: The Order of Dawn
Terminator 3: War of the Machines
Terminator 3: Rise of the Machines
Gladius
Tony Hawk's Underground
Smash Cars

ДАЙДЖЕСТ

Конструктор Игра: Незнайка на Луне
Школа Верховой Езды
Битва Героев: Падение Империи
Кузя: Троллебол
Варлорды IV: Герои Этерии
Рыцарь Дорог

КИБЕРСПОРТ

Дуэльный чемпионат по Warcraft III: TFT
Berserk TDM Nations Cup
Патч 1.10 для Diablo II
Патчи 1.13b и 1.14 для Warcraft III: TFT

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двусторонний постер, наклейка, два CD-диска.



НОМЕР С CD

ДВА CD

Два двусторонних постера, наклейка, один DVD-диск, вкладка с содержанием DVD.



НОМЕР С DVD

ЧЕТЫРЕ ПОСТЕРА А2
НАКЛЕЙКА

PC	
«Битва Героев:	
Падение Империи»	95
«Варлорды IV: Герои Этерии»	95
«Конструктор Игр:	
Незнайка на Луне»	94
«Космические рейнджеры 2»	44
«Кузя: Троллбоя»	95
«Рыцари за работой»	74
«Рыцарь Дорог»	94
«Тайна третьей планеты»	70
«Тормозилки»	42
«Школа Верховой Езды»	94
Broken Sword:	
The Sleeping Dragon	120
Delta Force Black Hawk Down:	
Team Sabre	22
Deus Ex: Invisible War	110
Fan Cry	28
Gangland	52
Gladiator: Sword of Vengeance	76
Joint Operations:	
Typhoon Rising	22
Nitro Family	46
Spellforce: The Order of Dawn	80
Teenage Mutant Ninja Turtles	66
Terminator:	
War of the Machines	84
Tony Hawk's Underground	88
Uru: Ages Beyond Myst	72
You're empty	51
Магия крови	52

P52	
«Охотник на призраков»	62
Broken Sword:	
The Sleeping Dragon	120
Castlevania	16
Deus Ex: Invisible War	110
Dynasty Tactics 2	68
Forbidden Siren	34
Gladiator:	
Sword of Vengeance	76
Gladius	86
MTX Mototrax	48
Onimusha Warlords	40
Phantom Brave	48
Rainbow Six 3	53
Smash Cars	92
Teenage Mutant Ninja Turtles	66
Terminator:	
Rise of the Machines	85
Tony Hawk's Underground	88
Way of the Samurai 2	50

GC	
Broken Sword:	
The Sleeping Dragon	120
Geist	49
Gladiator:	
Sword of Vengeance	76
Gladius	86
MTX Mototrax	48
Teenage Mutant Ninja Turtles	66
Tony Hawk's Underground	88

Xbox	
Broken Sword:	
The Sleeping Dragon	120
Deus Ex: Invisible War	110
Gladiator: Sword	
of Vengeance	76
Gladius	86
MTX Mototrax	48
Teenage Mutant Ninja Turtles	66
Tenchu: Return from Darkness	50
Terminator:	
Rise of the Machines	85
Tony Hawk's Underground	88

GBA	
Castlevania: Aria of Sorrow	118
Final Fantasy Tactics	
Advance	116
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	78

В РАЗРАБОТКЕ
ШУТЕР О ЧЕТЫРЕХ ГОЛОВАХ И ДВУХ НОГАХ NUTROFAMILY
ГРОМОГЛАСНО ЗАЯВЛЯЕТ О СЕБЕ И, ПОХОЖЕ, СОБИРАЕТСЯ
ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ЛАВРЫ САМОГО СЭМА! /46

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:

■ CASTLEVANIA

■ МИРРОВОРЦЫ:

ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН

■ STAR CRAFT II

■ CASTLEVANIA

■ МИРРОВОРЦЫ:

ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН

БОНУС-ПОСТЕРЫ:

■ SPELLFORCE:

THE ORDER OF DAWN

■ РЫЦАРИ ЗА

РАБОТОЙ

100
102
104

106
110
116
118
120

126
128
130

136
140
142
146
148
152
156

ОНЛАЙН

Новости Сети
Карты, деньги и Рунет
Коллекция слухов

ТАКТИКА & КОДЫ

Коды
Deus Ex: Invisible War
Final Fantasy Tactics Advance
Castlevania: Aria of Sorrow
Broken Sword: The Sleeping Dragon

ЖЕЛЕЗО

Новости
Тест рулей от Thrustmaster для PS2
Тест рулей для PC

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Ретро: Sega Game Gear
★ КОНКУРС GMV С СУПЕРПРИЗАМИ ★
«Банзай!»
Эмуляторы
Widescreen
Обратная связь
Содержание DVD

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	???	21, 39, 61, 77, 93, 105, 115	«1С»	97	NETLAND	145	ММ-КИНО
03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»	31, 43, 83, 91,			101	GAMELAND.RU	151	ПОЧТ. ПОДПИСКА «СИ»
04 ОБЛОЖКА SAMSUNG	109, 125		«РУССОБИТ-М»	104	ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»	155	РЕД. ПОДПИСКА «СИ»
01	?????	37	SMX	108	ЖУРНАЛ CGW RUSSIA	158	ЖУРНАЛ МС
05	«ТЕХНОПРЕЙД»	47	LIZARD	119	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»	159	ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»
07, 10, 11, 12, 13	«АКЕПЛА»	51	IP TEL	135	ЖУРНАЛ «ХАКЕР ЖЕЛЕЗО»	160	РЕД. ПОДПИСКА «РС ИГРЫ»
09, 19, 27, 33, 45, 49, 53, 65, 113		79	БУКА	139	УЛЬТРА		
«МЕДИА-СЕРВИС 2000»			E-SHOP	141	ЯНДЕКС		

НА ОБЛОЖКЕ: новый триумф серии Castlevania

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ГИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№03 (156) Февраль 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголов gлагол@gameland.ru главный редактор
Михаил Разумкин разум@gameland.ru бильд-редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dsolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosat@gameland.ru редактор «Киберпорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

головой редактор
бильд-редактор
редактор
редактор
редактор
редактор
лит.редактор/корректор

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], Александр Гурин [1С],
Сергей Орловский [Нивал], Дмитрий Архипов [Акелла],
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], Сергей Амирджанов [Софт Клаб],
Сергей Лянге [(game)land], Сергей Долинский [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Глазовский пер., д/я 652, «Страна Игра»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: (95) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова [alyona@gameland.ru">руководитель отдела](mailto:alyona@gameland.ru)
Константин Говорун [wren@gameland.ru">редактор](mailto:wren@gameland.ru)
Иван Солякин [WEB-мастер](mailto:ivan@gameland.ru)

руководитель отдела
менеджер
менеджер

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова [olga@gameland.ru">менеджер](mailto:olga@gameland.ru)
Виктория Крымова [vika@gameland.ru">менеджер](mailto:vika@gameland.ru)
Борис Рубин [rubin@gameland.ru">менеджер](mailto:rubin@gameland.ru)
Ольга Емельянцева [olgaem@gameland.ru">менеджер](mailto:olgaem@gameland.ru)
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru">руководитель отдела](mailto:vladimir@gameland.ru)
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru">оптовое распространение](mailto:andrey@gameland.ru)
Алексей Попов [popov@gameland.ru">подписка](mailto:popov@gameland.ru)
Андрей Наседкин [андрей наседкин](mailto:nasedkin@gameland.ru) региональное распространение
Яна Губарь [yana@gameland.ru">PR-менеджер](mailto:yana@gameland.ru)
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Антаяш [samvel@gameland.ru">Самвел Антаяш](mailto:samvel@gameland.ru)
Ерванд Мовсисян [Ерванд Мовсисян](mailto:erwand@gameland.ru)

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru учредитель и издатель
Борис Скворцов [boris@gameland.ru">финансовый директор](mailto:boris@gameland.ru)
Юрий Поморцев [yuri@gameland.ru">издатель](mailto:yuri@gameland.ru)

PUBLISHER

Game Land Company
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru publisher
director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Koralankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игра» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

BLACK ISLE: ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

В прошлом номере мы сообщили о закрытии студии Black Isle – об этом стало известно незадолго до нового года. Информация пришла от самих сотрудников Black Isle и впоследствии была неофициально подтверждена одним из сотрудников Interplay. Официальный ответ издательства последовал немедленно: «Black Isle Studios по-прежнему существует, и рабо-

та над проектами продолжается. Судьба Fallout 3 не определена». Пожалуй, это заявление стало даже более шокирующим, чем сама новость о закрытии Black Isle. Расставим все точки над i: Black Isle Studios формально действительно по-прежнему существует, на данный момент в компании работает 2 человека. То есть де-юре никакого закрытия легендарной

студии не состоялось. Состоялось оно де-факто, так как из Black Isle ушли практически все разработчики. Можно понять, почему официально издательство опровергает слухи о закрытии Black Isle: это более чем узнаваемый бренд, лишиться которого Interplay не хочет. Что касается Fallout 3, то в том виде, в каком он существовал в недрах Black Isle,

мы его уже никогда не увидим. Однако выход некоего тайтла под названием Fallout 3 в неопределенном будущем (вероятнее всего, на консоли) совсем не исключен. Именно поэтому Interplay и не говорит об отмене проекта. Опять-таки, формально никакой отмены быть и не могло, так как Fallout 3 никогда не был официально анонсирован. ■

КОРОТКО

► ГЛАВА ИГРОВОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Microsoft Робби Бах (Robbie Bach) заявил, что в рождественский сезон Xbox обошелся GameCube по продажам. Ободив публику таким заявлением, он сообщил, что Halo 2, вероятно, не появится на свет в апреле, как обещалось. Игра может вообще не выйти во II квартале 2004 года.

► SONY ЗАПУСТИЛА-ТАКИ PlayStation 2 в Китае, хотя и позже, чем изначально планировалось. При этом консоль поступила в продажу только в двух городах вместо запланированных пяти. Аналитики считают, что причиной тому служит беспрецедентно высокий уровень пиратства в стране.

► РИКИЯ НАКАГАВА (RIKIYA NAKAGAWA), президент принадлежащей Sega студии WOW, подал в отставку после почти 20-летнего сотрудничества с Sega. Его место займет исполнительный директор WOW Кадзунари Цудзимото (Kazunari Tsujimoto). В официальном заявлении говорится, что Накагава ушел по личным мотивам, однако многие в компании считают, что причиной тому стала недавняя покупка Sammy крупного пакета акций Sega.

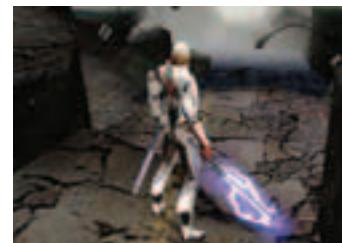
► АМЕРИКАНСКИЙ РЕПИЗ CRIMSON SEA 2, нового проекта для PS2 от Koei, состоится 30 марта.

► ВТОРАЯ ЧАСТЬ ролевого проекта Shadow Hearts для PS2 выйдет в Японии 19 февраля.

ПОДАРКИ НА НОВЫЙ ГОД ОТ KONAMI

В начале января в Сан-Франциско Konami провела масштабную презентацию своих проектов, готовящихся к выходу в 2004 году. Никаких шокирующих откровений не было, но кое-что интересное Konami все-таки сообщила. Пожалуй, главное событие презентации – анонс нового action-проекта для PlayStation 2 под названием NanoBreaker. Действие игры разворачивается в 2015 году, когда в результате техногенной катастрофы люди начали превращаться в «нанозомби», которых и предстоит кромсать главному герою – супер-солдату-киборгу, снабженному мечом-трансформером. Руководитель проекта Кодзи Игараси – один из создателей Castlevania. Судя по всему, NanoBreaker будет представлять собой научно-фантастическую вариацию на тему Castlevania: Lament of Innocence и Devil May Cry, что совсем неплохо,

особенно если игра не будет уступать им по качеству. Главный проект Konami на 2004 год, безусловно, Silent Hill 4: The Room. Выяснилось, что слухи об использовании в игре движка Metal Gear Solid 3 безосновательны. Silent Hill 4 создается на улучшенном движке своего предшественника. Главный герой, Генри Таунсенд (Henry Townsend), оказывается запертым в комнате в отеле. Проведя там несколько дней, он вдруг находит проход в параллельный мир, где его, естественно, ждут неисчислимые ужасы и кошмары. Чтобы выбраться из заточения, ему придется разгадать тайну этого мира. Как сообщили разработчики, Silent Hill 4 не будет (!) связан сюжетно с предыдущими частями сериала. Роднит проекты лишь общая концепция и эстетика. Игра появится в продаже осенью на PlayStation 2 и Xbox. К любопытным анонсам можно от-



ВОРЮТ...

Dreamcatcher Interactive упустили мультиплерный билд шутера Painkiller, предназначавшийся лишь для прессы, но стараниями «бойцов невидимого фронта» ставший доступным и представителям широкой общественности. Впрочем, компания тут же предупредила всех интересующихся, что в украденной версии отсутствует многое из того, что будет в официальном демо, а именно – оружие, уровни и AI. Буквально на следующий день недобросовестные тестеры выложили в сеть альфа-билд World of Warcraft, который, правда, по словам представителей Blizzard Entertainment практически неизграблен.

ности и WWX: Rumble Rose. Видимо, Konami (как и многим другим) не дают покоя лавры Тесто, поэтому было решено создать сугубо женский реслинг. Это будет совсем не тот спорт, к которому мы все привыкли: девушки смогут хватать друг друга за волосы, царапаться и вытворять еще бог знает что. На вопрос, увидим ли мы обнаженные груди, разработчики ответили, что «этот вопрос сейчас обсуждается». Игра выйдет осенью на PlayStation 2.

Практически никаких новых подробностей о Metal Gear Solid: Twin Snakes и Suikoden IV не сообщалось. Остальные проекты, демонстрировавшиеся публике, вроде новой Contra или Shaman King, представляют куда меньший интерес. Внимания достойна еще разве что Ys VI: The Ark of Napishtim – популярная в Японии RPG, которая должна выйти на PS2 в США уже в этом году. ■



ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕННИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видж г. Москва (095) 777-7775
Неторг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Класс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 666332
КомпьютерМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Майлп г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON[®]
freedom of mind

Digitally yours  **LG**

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ХВОХ ПОХУДЕЕТ К 2006 ГОДУ

Очередная порция новостей об Xbox Next пришла от главы японского игрового подразделения Microsoft Йосихиро Маруямы (Yoshihiro Maruyama). Главный вопрос, который по-прежнему больше всего интересует общественность: когда? Маруяма официально заявил, что Xbox Next появится в 2006 году, не раньше и не позже. Менеджеры Microsoft уверены, что и PlayStation 3 увидит свет не раньше, чем через 2 года. Поэтому

принципиально важно решить, запускать ли Xbox Next до или после запуска PS3. На этот вопрос Маруяма не смог дать определенного ответа, так как решение пока не принято. Однако он пообещал, что преемник Xbox будет меньше оригинала. Это объясняет и информацию о том, что консоль будет собираться из компонентов для ноутбуков. Уже сейчас совершенно очевидно, что Xbox Next будет куда меньше похож на обычный PC, чем

его предшественник. К примеру, центральный процессор, который для него создает IBM, скорее всего, будет построен на архитектуре PowerPC, что исключает возможность аппаратной совместимости с играми для оригинального Xbox. Появился в сети и еще один, совсем уж шокирующий слух – о том, что в Xbox Next не будет встроенного жесткого диска! Поверить в это практически невозможно, но пути Microsoft неисповедимы. ■

КОРОТКО

► **ACTIVISION СОБИРАЕТСЯ**
заняться разработкой игры по мотивам фильма Shrek 2 в сотрудничестве с DreamWorks. Издательству также принадлежат права на издание игр по следующим частям фильма.

► **ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ**
MICROSOFT GAME STUDIOS

Эд Фрайс (Ed Fries) покинул свой пост по причинам, оставшимся неизвестными. Временной заменой проработавшему в компании восемь лет Фрайсу стал Шейн Ким. Чем планирует заниматься Фрайс, пока неизвестно.

► **CODEMASTERS ПОДПИСАЛА**
С «1С» ДОГОВОР на издание

трехмерной стратегии Soldiers: Heroes of World War II от украинской компании Best Way. Четыре кампании (за русских, немцев, американцев и англичан) в полностью разрушающем окружении и с возможностью брать под индивидуальное управление отдельные юниты. Сотня моделей боевой техники и двадцать пять видов оружия – все, разумеется, аутентичное. Релиз состоится летом этого года.

GTA БЕЗ ЛАС-ВЕГАСА

В сети давно ходят слухи о том, что следующая часть Grand Theft Auto будет называться GTA: Sin City, и действие ее будет разворачиваться в Лас-Вегасе. Британский интернет-магазин Amazon даже начал принимать предварительные заказы на игру, которая еще не была анонсирована. Однако сейчас с большой долей вероятности уже

можно предположить, что никакой GTA: Sin City не будет. 17 декабря 2003 года издательство Take 2 зарегистрировало названия GTA: San Andreas, GTA 5 и GTA 6. Любопытно, что зарегистрированы были только названия с аббревиатурами, так что не исключено, что надписи «Grand Theft Auto» на обложках мы никогда уже не увидим. ■

PSX: ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ

13 декабря 2003 года PSX поступила в продажу в Японии. Предстартовая информация об этом устройстве была настолько противоречивой, что мы не знали, чего и ждать. Как ни странно, после запуска неопределенности в отношении PSX меньше не стало. Главное, что не ясно, – хорошо или плохо продается новинка от Sony. Кен Кутараги (Ken Kutaragi), президент Sony Computer Entertainment, объявил, что за первую неделю было продано 100 тыс. PSX, что можно считать весьма успешным стартом. Однако, несмотря на впечатляющие продажи, дефицит PSX Японии не грозит, так как Sony заблаговременно об этом позабочилась, увеличив производственные мощности. Так, по крайней мере, говорит Кутараги. А вот газета Mainichi Shimbun сообщает, что

спрос на PSX все-таки превысил ожидания и что первая партия устройств уже практически распродана. Очевидцы же уверяют, что никакого ажиотажа, который обычно сопровождает запуск столь широко разрекламиированного hi-end устройства в Японии, не наблюдалось и что PSX можно спокойно купить в любом магазине



не – то есть, ни о каком дефиците пока и речи не идет. Кутараги сообщил, что в декабре доля Sony на рынке DVD-плееров, оснащенных жестким диском, выросла с 1% до 35%. Тем самым Sony обошла своего главного конкурента – корпорацию Matsushita. В то же время получилось так, что PSX, вопреки ожиданиям, конкурирует с другими аналогичными устройствами Sony, что, естественно, негатив-

но сказывается на продажах. Причина этого, вероятно, в том, что Sony не удалось сформировать в сознании покупателей «правильный» образ PSX – уникального hi-end DVD-плеера, оснащенного игровыми функциями. Возможно, именно на этих пресловутых функциях нужно было делать больший упор, ведь, по сути, это главное и едва ли не единственное, чем PSX реально отличается от конкурентов. ■

PHANTOM ИНДУСТРИИ

Первая информация о Phantom появилась довольно давно, однако информация о системе была настолько расплывчата и местами фантастична, что поначалу анонс походил почти на разыгрыш. До последнего момента было не ясно, доживет ли Phantom хотя бы до запуска. И вот на прошедшем недавно в Лас-Вегасе Consumer Electronic Show пресловутый Phantom был продемонстрирован публике представителями Infinium Labs – компании, создавшей устройство.

Phantom представляет собой мощный PC, которому добавили некоторые функции, чтобы он лучше подходил для игровых нужд. Начинка у него исключительно PC'шная, хотя операционная система – своя, построенная на основе Windows XP. Однако Phantom создан практически только для игр: на нем можно запустить любой игровой PC CD-ROM, устанавливать демо-версии и патчи. При этом упор делается на то, что Phantom обязательно (теоретически) должен иметь широкополосный доступ к Интернету, так как планируется создание специальной службы, с помощью которой из сети можно

будет скачивать полные версии игр и получать другие услуги.

В общем-то, никакого чуда техники, каким его пытаются представить создатели, Phantom собой не представляет. Перспективы его на рынке пока тоже не ясны. Infinium Labs – далеко не первая компания, которой пришло в голову создать игровой компьютер, – аналогичные разработки давно существуют на рынке. С ними-то Phantom и будет конкурировать. Преимущество в борьбе он может получить лишь в том случае, если Infinium Labs сделает действительно качественную сетевую службу, доступ к которой будет иметь только владельцы Phantom.

Кстати, на том же CES компания Apex Digital продемонстрировала полностью аналогичное устройство под названием ApexXtreme. Правда, оно получилось куда менее мощным, чем Phantom, зато и стоит всего \$300-400 в зависимости от комплектации. Цена на компьютер от Infinium Labs пока не названа, а дата выхода назначена на 31 марта этого года. На фоне столь близкого релиза смущает тот факт, что на CES Phantom так и не был показан в работе. ■



ПЕРЕСТАНОВКИ В VIVENDI

Как результат колоссальных убытков Vivendi Universal Games (58 миллионов евро за третий квартал 2003 года) – президент и CEO Кен Крон (Ken Cron) уволен, а на его место приглашены сразу два специалиста, Рене Пениссон (Rene Penisson) и

Брюс Хэк (Bruce Hack), что поделят его функции. Отныне Хэк – президент, а Пениссон – CEO компании столь же богатой, сколь и проблемной. Они и будут вытаскивать VU Games из финансовой ямы, в которой она на данный момент находится. ■

pc cdrom

Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулой жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!

Графический движок Unreal™ следующего поколения;

Полная интерактивность игровой вселенной!

Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!

www.akella.com

© 2003 "Akella". © 2003 "Dargaud". Все права защищены. Нелегальное копирование преподносится как преступление. Игры с доставкой: www.udrugs.ru

отправка заказа: (095)303-4814 техподдержка - support@akella.com

представитель на Украине - "Мультигейм" - www.multigame.com.ua

Акелла

Джекла

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ФЕВРАЛЯ 2004 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
2	Northland	GMX Media	США	PC
3	Rent a Hero No. 1	AIA	США	Xbox
3	R-Type Final	Eidos	США	PS2
3	AirForce Delta Strike	Konami	США	PS2
3	Drift Racer: Kaido Battle	Sammy	США	PS2
4	Ice Nine	Bam! Entertainment	США	PS2
6	Baldur's Gate: Dark Alliance II	Acclaim	Европа	PS2, Xbox
6	Breed	CDV	Европа	PC
6	Carmen San Diego	Acclaim	Европа	PS2, Xbox, GC
6	Conflict: Desert Storm 2	SCi	Европа	GC
6	Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends	KOEI	Европа	PS2
6	Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Европа	PC, PS2, Xbox
6	Rogue Ops	Kemco	Европа	PS2, Xbox, GC
6	Sega GT Online	Sega	Европа	Xbox
6	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega	Европа	PC
6	Sonic Heroes	Sega	Европа	PS2, Xbox, GC
6	The Fast and the Furious	Vivendi	Европа	PS2, Xbox
6	The Powerpuff Girls: Relish Rampage	Acclaim	Европа	GC
6	Unreal II: The Awakening	Atari	Европа	Xbox
6	Unreal Tournament 2004	Atari	Европа	PC
6	Urban Freestyle Soccer	Acclaim	Европа	PC, PS2, Xbox, GC
6	XGRA	Acclaim	Европа	GC
9	EverQuest: Gates of Discord	Sony Online	США	PC
9	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo	США	GC
10	Silent Scope Complete	Konami	США	Xbox
10	Unreal II: The Awakening	Atari	США	Xbox
10	Ninja Gaiden	Tecmo	США	Xbox
10	StarCraft: Ghost	Black Label Studios	США	Xbox
10	Jagged Alliance 2: Wildfire	Strategy First	США	PC
10	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	США	PC
10	Nightshade	Sega	США	PS2
10	World Soccer Winning Eleven 7	Konami	США	PS2
10	Lupin the Third: Treasure of The Sorceror King	Bandai	США	PS2
10	Wrath Unleashed	LucasArts	США	PS2, Xbox
10	SVC Chaos: SNK vs. Capcom	SNK	США	PS2
13	Final Fantasy X-2	Electronic Arts	Европа	PS2
13	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubisoft	Европа	GBA
13	I-Ninja	SCEE	Европа	PS2
13	Maximo Vs The Army of Zin	Capcom	Европа	PS2
13	Raven Shield: Athena Sword	Ubisoft	Европа	PC
13	Risk: Global Domination	Atari	Европа	PS2
13	Singles	Deep Silver	Европа	PC
13	SpyHunter 2	Midway	Европа	PS2, Xbox
13	The Lion King: Timon & Pumba	Ubisoft	Европа	PC
13	Whiplash	Eidos	Европа	PS2, Xbox
13	Wrath Unleashed	LucasArts	Европа	PS2, Xbox
14	BlowOut: Military Fighting Unit	Majesco	США	PC
14	Drake	Majesco	США	PC
14	Alias	Acclaim	США	PC
14	Gangland	Whiptail	США	PC
15	Yu-Gi-Oh: Power of Chaos	Konami	США	PC

ЛУЧШАЯ ИГРА 2003 ГОДА?

Журнал «Страна Игр» объявляет открытое голосование среди своих читателей! Вы и только вы сможете определить лучшие игры 2003 года на PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox и GBA! Есть несколько способов проголосовать – прислать письмо по электронной почте (baxxx@gameland.ru), воспользоваться интерактивной формой на сайте Gameland Online (<http://www.gameland.ru>), либо заполнить соответствующую анкету на нашем стенде на КРИ. Там, к слову, и пройдет награждение издателей и разработчиков российской иг-

ры для PC, признанной читателями «Страны Игр» лучшей в 2003 году. В каждой из номинаций вы можете проголосовать только за одну игру.

PC (созданные в России)

Операция Silent Storm
Блицкриг
Homeplanet
Firestarter
Златогорье 2

PC (разработанные иностранными компаниями)
Star Wars: Knights of The Old Republic
Prince of Persia: The Sands of Time

Deus Ex: Invisible War
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Need for Speed: Underground

PlayStation 2

Xenosaga: Episode I
Prince of Persia: The Sands of Time
Silent Hill 3
Dark Chronicle
Zone of Enders: 2nd Runner

GameCube

F-Zero GX
Viewtiful Joe
Mario Kart: Double Dash!!
The Legend of Zelda: The Wind

КОРОТКО

► В ПРОМОУШНЕ DRIV3R принял участие компания Ridley Scott Associates, снявшая трехминутный короткометражный фильм по мотивам игры, озаглавленный Run The Gauntlet. Первый эпизод уже можно посмотреть на сайте <http://www.driv3r.com/>, два других появятся там же в феврале и марте.

► ВО МНОГОМ БЛАГОДАРЯ

внушительным праздничным продажам Final Fantasy XI количество абонентов системы PlayOnline перевалило за полмиллиона, а количество персонажей приближается к миллиону, о чем незамедлительно сообщила PR-служба Square Enix.

► БЫВШИЙ ДИЗАЙНЕР Black Isle Studios Дэмиен Фолетто (Damien Folletto) принял на работу в Silver Style Entertainment, где в плотную займется постапокалиптической ролевой игрой The Fall: Last Days of Gaia.

► В МАЕ НА ПРИПАВКАХ ПОЯВИТСЯ ИГРА Harry Potter and the Prisoner of Azkaban от Electronic Arts, в точности повторяющая все сюжетные перипетии одноименного фильма.

► ЭКШН BAD BOYS 2 (по мотивам одноименного кинофильма) от Blitz Games и Empire Interactive выйдет не далее как в марте сего года. Впрочем, несмотря на скорый релиз, информации об игре пока мало.

► НА САЙТЕ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА EBGAMES.COM ПОЯВИЛОСЬ

полное название игры, до сего момента известной как Thief III - Thief: Deadly Shadows. Официальные источники пока молчат, но напомним, что уже несколько раз EBGames обнародовали названия ожидаемых игр раньше разработчиков и издателей.

Waker
Soul Calibur 2

Xbox

Panzer Dragoon Orta
Project Gotham Racing 2
Star Wars: Knights of The Old Republic
Tony Hawk's Underground
SSX 3

Game Boy Advance

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Castlevania: Aria of Sorrow
Mario & Luigi: Superstar Saga
Fire Emblem
Final Fantasy Tactics Advance ■

Битва Героев

ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ



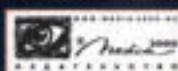
- 5 новых героев, у каждого из которых собственная сюжетная линия и зона фракции в конфликте игр.
- 40 новых оригинальных монстров.
- Беспрецедентное число обмундирования.
- 5 новых профессий.
- 20 новых зданий.
- 4 новых игр. В总共 20 умений.
- Серверный мир размером до 2048 x 2048, где обитают жители этой эпохи в реальном времени.
- При достижении приступа игры "Битва Героев" версии 1.1, инвентарь первой и второй игры складывается вместе.
- Водопады, горы и горы водопадов.



Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 400 МГц; 64 МБ RAM; видео 16 МБ; DirectX® 7; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 600 МГц; 128 МБ RAM; видео 32 МБ; DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве бесплатной! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компании MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright. Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик:
BLOODLINE

RAILROAD SIMULATOR
2004

TRAINZ

Акелла

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА 2004



RUBRIK AURAN JET

pc cd-rom

Перед вами новая версия лучшего в мире симулятора железной дороги! Контролируйте перевозку десятков тонн грузов, следите за тем, чтобы пассажиры и экспрессов были всем довольны и не бежали в пневе жаловаться на регулярные падения с верхних полок! Переместитесь в кабину любого из ваших составов и лично убедитесь, что он прибыл в точку назначения вовремя.



- Свыше 150 пассажирских и грузовых моделей вагонов.
- Возможность задействовать любое оборудование (сигнал, свет, двери) для любого вида техники!
- Прекрасно воссозданная физика, точно отображающая поведение поездов любой конфигурации.

www.akella.com

© 2004 "Akella".
© 2004 "Auran".

Все права защищены. Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.colgames.ru
отправка продажи: (095) 363-46-14 техподдержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультигейм" www.multitrade.com.ua



БОЛЬШЕ ЛОКАЛИЗАЦИЙ ДЛЯ PS2!

Компания «МедиаХауз» объявила о расширении сферы деятельности! В начале февраля выходит локализованная игра для PlayStation 2 – «Кузя: Жукодром». В отличие от большинства популярных игр для консоли, ориентированных на взрослую аудиторию, этот проект предназначен для детей 5-9 лет. «Кузя» представляет собой смешение двух жанров – платформера и гонок. Оригинальная концепция игры и 3D-графика позволяют добиться абсолютно реальной «пластики» движений персонажей. В игре используются перемещающиеся интеллектуальные контрольные точки (чекпойнты), а

также оригинальные бонусы, которые можно суммировать для получения особых преимуществ. Новая система начисления очков и уникальный набор умений делают эту динамическую игру более зрелищной и непредсказуемой, выделяя ее из числа других. Помимо собственно Кузи, нам доведется управлять еще восемью персонажами-гонщиками, общее время прохождения – порядка 15 часов. Если есть желание поиграть в компании, можно использовать много пользовательский режим (split-screen, до четырех игроков). Розничная цена версии для PC составляет \$4, для PS2 – \$35. ■

МЕСТО ВСТРЕЧИ – КОСМОС!

Событием февраля в игровой индустрии России, безусловно, станет Конференция разработчиков компьютерных игр (КРИ). Если в прошлом году (когда КРИ проводилась впервые) местом встречи всех, кто желал первым узнать о новых технологиях, новых проектах, поучаствовать в уникальных специализированных семинарах, был один из факультетов МГУ, то в этом году конференция переместилась в московскую гостиницу «Космос». Время встречи – 20-22 февраля. Издательский дом «GameLand» – спонсор Ярмарки Проектов КРИ-2004. Пользуясь сим статусом, мы решили в очередной раз устроить праздник для наших читателей. Всех друзей «Страны ИГР», «Путе-

водителя», «CGW», «РС ИГР» в дни проведения КРИ мы ждем на нашем стенде в гостинице «Космос». Здесь вы сможете встретиться с теми, кто делает журналы, задать им любые интересующие вас вопросы, сразиться с ними в любимые игры. Кроме того, прямо здесь вы сможете подписаться на любой наш журнал и за это получить подарок. Каждый журнал совместно с разработчиками и издателями игр готовит презентации новых игр. Вы сможете увидеть первыми, то, что многие увидят лишь несколько месяцев спустя! Подробный план того, что ждет всех посетителей стенда GameLand'a, вы найдете в следующем номере журнала. До встречи на КРИ! ■





менеджер

ЕВРОПЕЙСКОГО КЛУБА



WAYWARD XS

pc cd-rom

Займите достойное место в мире профессионального футбола! От каждого вашего действия зависит судьба клуба. Определяйте тактику игры, эффективно проводите тренировки команды, а также грамотно управляйте финансами. Настоящий рай для истинных любителей футбола.



- Статистика 2003/2004 годов, а также 12 чемпионатов, включая участие лиг Англии, Франции, Германии, Испании, Италии и Голландии. Плюс, все главные кубки!
- Реалистичные тактические схемы: развитие команды, тренировки игроков, тренерские установки и многое-многое другое.
- Прекрасно проработанная графика на уровне лучших образцов жанра.

www.akella.com

© 2004 "Akella", © 2004 "Wayward XS", © 2004 "GMX Media".
Все права защищены. Несанкционированное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
отправка письма: (095) 363-46-14 телеграф - support@akella.com
представитель на Украине: "Мультигейм" www.multitrade.com.ua



НА ФРОНТАХ STAR WARS

LucasArts поделилась с общественностью информацией о недавно анонсированном боевике Star Wars: Battlefront. Игра разрабатывается компанией Pandemic Studios и выйдет на PC, PS2 и Xbox. Пятнадцать типов окружения, десять планет, возможность играть за Повстанцев, Империю, Армию Клонов и Армию Дроидов, более двадцати разновидностей солдат, которых можно взять под свой контроль, не говоря уже о возможности управлять турелеми и боевой техникой (в том числе AT-ST) – все это придаст процессу надирания конкуренту соответствующих мест необычайную остроту и разнообразие. Проект ориентирован в основном на мультиплер и

ожидается в третьем квартале. Линейка игр по мотивам «Звездных войн», впрочем, исключительно разнообразна. Еще на прошлой Е3 был анонсирован шутер от первого лица Star Wars: Republic Commando (PC, Xbox), использующий движок Unreal. С тех пор никакой новой информации не поступало, и лишь сейчас появились первые скриншоты! Star Wars: Republic Commando позиционируется как серьезный военный шутер, где геймеру предлагается взять под свой контроль бойца специальных сил Республики. Действие игры происходит в промежутке между вторым и третьим эпизодом фильма, часть локаций будет позаимствована из «Атаки клонов». ■



Star Wars: Republic Commando выйдет на PC и Xbox...



... a Star Wars: Battlefront – еще и на PlayStation 2



ВАКАНСИЯ РЕДАКТОР РС-РАЗДЕЛА

Цели и задачи:

Обеспечение всестороннего и оперативного обозрения компьютерных игр, а также рынка отечественной и зарубежной индустрии на страницах журнала, удовлетворение читательских потребностей в информации и повышение читаемости и интереса к журналу, обеспечение максимально высокого рейтинга раздела РС в журнале.

Требования к кандидату:

1. Ответственность
2. Возраст от 18 лет
3. Образование – высшее/незаконченное высшее

Акелла

Клинок Доблести

BLADE & SWORD



pc cd-rom

«Клинок Доблести» - это уникальная смесь экшна и ролевой игры с ядерной досыпкой файтинга! Погрузитесь в мир Древнего Китая и сразитесь с полчищем демонов во имя добра и справедливости. Три искусных мастера восточных единоборств готовы к битве с темными силами. Кого из них вы предпочтете?



- 3 уникальных героя, 36 приемов кунг-фу, суперкомбо!
- Свыше 40 уникальных уровней.
- Надоедли стандартные удары? Придумайте свои атакующие комбинации!
- Как минимум 140 часов непрерывной игры, с реалистичной сменой времени суток!



www.akella.com

© 2004 "Akella", © 2004 "Pixels".
Все права защищены. Несогласованное копирование предполагается
игры с доставкой www.odgame.ru
отправка: (095) 363-65-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине: "Мультигейм" www.multitrade.com.ua



Акелла

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 Need for Speed: Underground	26
2 «Охотник на призраков»	26
3 Lord of the Rings: The Return of the King	22
4 FIFA 2004	15
5 Tekken 4	13
6 Medal of Honor: Rising Sun	13
7 Ratchet & Clank 2: Going Commando	13
8 True Crime: Streets of L.A.	12
9 GTA Double Pack	11
10 Gran Turismo 3 A-Spec	10

PC (BOX)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 Need for Speed: Underground	31
2 Lords of the Rings: The Return of the King	27
3 Dead to Rights	21
4 The Sims: Makin' Magic	21
5 В поисках Немо	17
6 Empire Earth (русская версия)	16
7 The Sims: Double Deluxe	15
8 «Лило и Стич»	14
9 GTA: Vice City	10
10 Worms 3D (русская версия)	10

PC (JEWEL)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 «Бумер. Сорванные башни»	30
2 «Принц Персии»	26
3 «В поисках Немо»	22
4 «Рыцарь дорог»	19
5 Postal 2	12
6 Lock on: Современная боевая авиация	11
7 «Мария Войны: Тень повелителя»	11
8 «Римская империя»	10
9 «Вьетконг»	10
10 Firestarter	10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 «Охотник на призраков»	58
2 Need for Speed Underground	49
3 Gran Turismo 3 A-Spec	38
4 Prince of Persia: The Sands of Time	33
5 Lord of the Rings: The Return of the King	32
6 Tekken 4	28
7 Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	25
8 Eye Toy: Play	24
9 FIFA 2004	24
10 Mortal Kombat: Deadly Alliance	21

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Championship Manager – Season 03/04
- 2 The Sims: Makin' Magic
- 3 The Sims
- 4 The Sims Double Deluxe Pack
- 5 Call of Duty
- 6 The Sims: Superstar
- 7 Star Wars: Knights of the Old Republic
- 8 Empires: Dawn of the Modern World
- 9 The Sims: Unleashed
- 10 Max Payne 2: The Fall of Max Payne

► ИЗДАТЕЛЬ

Eidos
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Activision
Electronic Arts
LucasArts
Activision
Electronic Arts
Rockstar

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Need for Speed: Underground
- 2 The Simpsons: Hit & Run
- 3 Medal of Honor: Rising Sun
- 4 Lord of the Rings: The Return of the King
- 5 FIFA 2004
- 6 The Sims: Bustin' Out
- 7 Prince of Persia: The Sands of Time
- 8 EyeToy: Play
- 9 Manhunt
- 10 True Crime: Streets of L.A.

► ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts
Sierra
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Ubisoft
SCE
Rockstar
Activision

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Mario Kart: Double Dash!!
- 2 Star Wars: Rebel Strike
- 3 The Simpsons: Hit & Run
- 4 Billy Hatcher and the Giant Egg
- 5 Super Mario Sunshine
- 6 Resident Evil
- 7 Lord of the Rings: The Return of the King
- 8 Mario Party 5
- 9 Need for Speed: Underground
- 10 Metroid Prime

► ИЗДАТЕЛЬ

Nintendo
LucasArts
Sierra
Sega
Nintendo
Capcom
Electronic Arts
Nintendo
Electronic Arts
Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Grand Theft Auto: Double Pack
- 2 Project Gotham Racing 2
- 3 Need for Speed: Underground
- 4 Tom Clancy's Rainbow Six 3
- 5 Crash Bandicoot: Wrath of Cortex
- 6 XIII
- 7 Timesplitters 2
- 8 The Simpsons: Hit & Run
- 9 Lord of the Rings: The Return of the King
- 10 FIFA 2004

► ИЗДАТЕЛЬ

Rockstar
Microsoft
Electronic Arts
Red Storm
Vivendi
Ubisoft
Eidos
Sierra
Electronic Arts
Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА	► ИЗДАТЕЛЬ	► ПЛАТФОРМА
1 Gran Turismo 4 Prologue	SCE	PS2
2 Rockman EXE 4		
Red Sun / Blue Moon	Capcom	GBA
3 Momotaro Dentetsu 12	Hudson	PS2
4 Everybody's Golf 4	SCE	PS2
5 Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	GC
6 Mario Party 5	Nintendo	GC
7 Mario & Luigi RPG	Nintendo	GBA
8 Naruto: Gekitou Ninja Taisen	Tomy	GC
9 Fullmetal Alchemist	Square Enix	PS2
10 Donkey Konga	Nintendo	GC

КОММЕНТАРИЙ

Быть может, у консоли от Nintendo пользовательская база и невелика, но зато каждый владелец GC новые игры покупает постоянно. В среднем хорошая игра в Японии расходится тиражом в 300 – 800 тыс. копий, что очень неплохо.



ЧЕСТЬ СЕМЬИ
Крестный отец The Boss: La Cosa Nostra

Акелла

Нанибайт

Накох Ентаинмент

pc cd-rom

На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать самым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!

Шикарная трехмерная графика – город выглядит как настоящий!
Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет!



НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

► ВСЕГО ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ

после скандала на Cyber X Games (подробности которого вы найдете в соответствующем разделе) компания Valve Software объявила о начале работ по апгрейду системы Steam. В работе также примет участие фирма Limelight Networks, среди клиентов которой – такие конторы как BuyMusic.com, Musicmatch и Real Networks.

► CELTIC KINGS: THE PUNIC WARS

выйдет в Северной Америке под новым названием: Nemesis of the Roman Empire. Релиз уже скоро – в марте этого года через Enlight Software. Эта же компания выпустит Desert Rats vs. Afrika Korps от Digital Reality.

► ЗАВЕРШИЛАСЬ РАБОТА

над некоммерческим проектом Babylon 5: "I've Found Her" (<http://ifh.fir-stones.com/rus/>), космическим симулятором, созданным по мотивам культового сериала.

NINTENDO ГОТОВИТ ГРОМКИЙ АНОНС В МАРТЕ

Президент Nintendo Сатору Ивата (Satoru Iwata) официально подтвердил информацию о том, что новое игровое устройство от Nintendo будет впервые продемонстрировано публике уже в марте этого года. Ивата ни разу не упомянул слово «консоль», так как устройство это (как уже сообщалось ранее) таковой не является. О чем именно идет речь, раньше марта мы все равно не узнаем, однако уже сейчас точно известно, что это не аналог и не конкурент GameCube

или Game Boy. Все три системы будут существовать параллельно. Nintendo также намекнула, что новое устройство, возможно, будет воспроизводить игры для уже существующих систем. Каких именно, остается только гадать. ■

КОНКУРС «СОЮЗА»!

Лучшие игры 2003 года могут достаться любому из вас! В следующем номере будут опубликованы сводные рейтинги продаж, предоставленные сетью магазинов «Союз» – для PC (коробочные и jewel-версии) и PlayStation 2. Мы предлагаем вам угадать первые тройки лидеров в этих трех чартах. Свои варианты следует отсылать на wren@gameland.ru, указав в теме

письма следующее: «на конкурс о лидерах продаж». Каждый участник может дать только по одному варианту ответов для каждого из чарта. Геймеры, верно угадавшие лидеров продаж, получат шанс выиграть диск с игрой-лидером для соответствующей платформы. Например, если правильный ответ будет дан для PS2, то призом будет игра для этой консоли. Если окажется так,

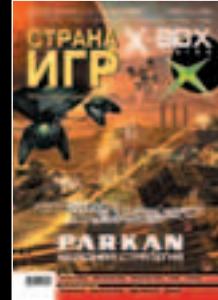
что она у победителя конкурса уже есть (либо не слишком интересна), можно будет выбрать любую другую из имеющихся в наличии. В случае с чартом jewel-версий правила несколько другие (из соображений справедливости) – вместо дешевой игры-лидера можно в качестве приза выбрать дорогую коробочную версию. Спонсором конкурса выступает сеть магазинов «Союз». ■

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

1
ГОД
НАЗАД



3
ГОДА
НАЗАД



5
ЛЕТ
НАЗАД



FLASHBACK

Получив в начале и середине девяностых широкую популярность благодаря неизданной ранее жестокости, к концу десятилетия Mortal Kombat пришел в полный упадок и не вызывал сочувствия даже у бывших фанатов сериала. Новую часть игры не ждал почти никто. Первый за несколько лет «полноценный» Mortal Kombat совершил практически невозможное. Положительные отзывы прессы, интерес игроков, крепко подзабытых об увядющей серии файтингов... Мы, разумеется, не могли оставаться в стороне – обложка говорит сама за себя! Из обзоров особо отмечу TLoTR: The Two Towers. Чем превращать «величайшую книгу XX века» в очередную скроенную за пяток месяцев посредственную RPG (согласитесь, вариант напрашивался сам собой), EA навертела на базе эпохального творения Толкиена hack'n'slash в стиле Diablo! И классный, надо сказать, hack'n'slash! Материал А. Купера – лишнее тому подтверждение. ■

«Страна Игр» – журнал мультиплатформенный, а посему особенно интересен материал о X-Box. Как раз три года назад работа Microsoft по созданию первой игровой приставки компании наконец-то подходила к своему завершению. После долгих месяцев ожидания и задержек, Microsoft представила на выставке Consumer Electronic Show'2001 финальный вариант внешнего облика X-Box, и показала первые игры на новой платформе. В материале гражданина Академика можно найти все подробности свершившегося анонса. Главный обзор посвящен «самому технически совершенному 2D-файтингу в истории». Речь о Guilty Gear X. Долгое время он не вылезал из редакционной приставки, и окончательно мы его забросили лишь с появлением Soul Calibur II. Кстати, уровень мастерства сотрудников редакции достиг в этой игре таких высот (десятки часов тренировок не проходят даром!), что мы готовы принять вызов любой читательской команды! ■

Пятилетку тому назад некто гражданин Юрий Кукушкин на пару с гражданином Юрием Поморцевым – нашим нынешним издателем – выдали потрясающее прохождение Half-Life. Пока мы тщетно ждем выхода второй части легендарного шутера, имеет смысл стряхнуть пыль с мозгов и вспомнить, как делали ЭТО в прошлом веке! Вы только прочтите эти строки: «С горечью я вспоминал, как экономил каждый патрон, как искренне радовался, заполучив арбалет, как собирали, рискуя жизнью, амуницию. Кто мог предположить, что за последней дверью меня поджидают профессионалы, которым хватило нескольких секунд, чтобы вырубить меня и разоружить? Сейчас, когда я очнулся, двое крепких парней тащили меня по коридору. Тело было ватным и совершенно не подчинялось моим мысленным приказам. Я попытался держаться и тут же со стоном обмяк – видимо, меня хорошенько отдалили, пока я валялся без чувств...» Немногим играм под силу вдохновить создателя прохождений на TAKOE! ■

ПЛАНЫ ЯПОНСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ НА 2004 ГОД

Японский журнал Famitsu провел исследование с целью выяснить, какая из платформ будет приоритетной для японских игровых компаний в 2004 году. Вот что получилось:

1. PlayStation 2 - 52 компании
2. PC - 24 компании
3. Сотовые телефоны - 20 компаний
4. Game Boy Advance - 19 компаний
5. PSP - 15 компаний
6. GameCube - 11 компаний
7. Xbox - 7 компаний
8. PlayStation - 4 компании
9. Dreamcast - 3 компании
9. Игровые автоматы - 3 компании

Как видите, результаты довольно неожиданные. С первым местом «хит-парада», разумеется, никаких вопросов быть не могло. Но то, что PC оказался второй по популярности среди японских разработчиков платформой, никак не согласуется со стереотипами. Все-таки, хентай (а именно такие и только такие игры распространены на PC в Японии) – это сила. С Xbox тоже все было понятно, а вот то, что популярность GameCube меньше, чем у еще не вышедшей PSP, должно в очередной раз расстроить и без того упавших духом фанатов этой системы. Кстати, несложно заметить, что на PSP делают ставку почти столько же разработчиков, сколько и на GBA. ■

КОРОТКО

► MIDWAY АНОНСИРОВАЛ

Mortal Kombat 6 (рабочее название), игра должна выйти на PS2 и Xbox в 2004 году.

► КОМПАНИЯ POWERGRID анонсировала

джойстик, позволяющий геймерам сочетать электронные развлечения и спорт. Дело в том, что устройство создает большую нагрузку на мышцы рук и плеч, тем самым развивая мускулатуру. Доступно оно будет владельцам PC и игровых консолей PS2 и Xbox по цене в \$695.

► SCE ОБЪЯВИЛА О ТОМ,

что PlayStation 2 разошлась по всему миру в количестве 70 млн штук, количество же проданных игр оценивается в 500 млн. единиц.

► ВЫХОД LORDS OF THE REALM 3 перенесен на весну.

► АВТОМОБИЛЬНАЯ АРКАДА

Crashday от Moon Byte Studios перенесена на второй квартал текущего года по причине неготовности игры и продолжающихся поисков издателя.

► СОСТАВ ХОЗЯЕВ ID SOFTWARE

расширился до пяти человек – к братьям Кармакам и Кевину Клауду присоединились CEO компании Todd Hollenheid и ведущий дизайнер Тим Уиллс.

ИЗДАТЕЛЬСТВА ГОТОВЯТСЯ К ЗАПУСКУ PSP

Президент европейского подразделения Sony Крис Диринг (Chris Deering) объявил, что запуск портативной игровой системы PSP намечен на ноябрь 2004 года, причем, судя по всему, одновременно во всех основных регионах. Скорый выход системы заставляет крупнейшие издательства делиться своими планами по поддержке PSP. Koei, Namco, Capcom и Konami уже объявили о том, что собираются выпустить одну или несколько игр непосредственно ко дню

запуска PSP. Sega тоже собирается поддержать новую портативную консоль, причем компания планирует создавать не только игры, но и другие мультимедийные развлекательные продукты. А вот Square Enix не спешит выказывать свою преданность Sony. Вопрос о том, будет ли компания вообще работать с играми для PSP, пока остается открытым. «Но если мы все же решим создать проект для PSP, это точно не будет порт», – заявил представитель компании. ■

БРИТАНСКИЕ ГЕЙМЕРЫ СНОВА БЫЮТ РЕКОРДЫ

2003 год стал рекордным по объему развлекательного ПО, проданного в Великобритании. Поданные Ее Величества потратили аж \$2.3 млрд. на игры! Любопытно, что предыдущим рекордным годом был 2002 - \$2.1 млрд. Только за последние 2 месяца 2003 года аж 15 игр стали платиновыми (то есть, разошлись тиражом больше 300 тыс. копий). А FIFA 2004 от Electronic Arts за те

же 2 месяца разошлась тиражом в 600 тыс. экземпляров, став самой продаваемой игрой года. Несмотря на то, что Британия который год впереди Европы всей (по крайней мере, по части любви к играм), подобные тенденции наблюдаются и во многих других странах Старого Света. На этом фоне несколько удивляет информация, приводимая Financial Times, о том, что за прошедший

год обанкротились 23 европейские компании-разработчика (в прошлом году эта цифра равнялась 14, а в 2001 – 8). Однако есть основания полагать, что эта тенденция продолжится. Дело в том, что разработка хитовых проектов обходится с каждым годом все дороже, поэтому маленькие студии должны либо расти, либо искать поддержки больших компаний, либо уходить с рынка. ■



ГИГАНТ ВЫНУЖДЕН ЗАЩИЩАТЬСЯ

Mythic Entertainment подала в суд на Microsoft, обвиняя последнюю в нарушении авторских прав и нечестной конкуренции – название мультиплатформенной RPG Mythica от Microsoft сильно смахивает на название фирмы Mythic, которая ранее требовала от гиганта софтверной индустрии прекратить использовать сомнительное название, но без какого-либо успеха. «Мы не можем позволить Microsoft нарушать наши права, вводить публику в заблуждение и использовать бренд Mythic в нечестной рыночной конкуренции», – заявил президент Mythica Марк Джейкобс. Официального заявления со стороны Microsoft пока не последовало. ■



Предмет разбирательства...



Мэттью Уилсон (Mythica, продюсер)



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 valkorn@gameland.ru

Взяться делать трехмерную Castlevania – это вам не в кубики играть. Тут нужна смелость, граничащая с безрассудством. На плечи продюсера Кодзи «iGA» Игараси легла немалая ответственность – попробуй обмана ожидания фанов знаменитого вампирского сериала, однажды уже словивших двойную пощечину в виде кошмарных поделок для Nintendo 64 – живьем закопают. Игараси рискнул, поставив на карту свою репутацию пусть не самого известного, зато высоко оцененного знатоками создателя изящных beat-'em up'ов. Работа над Lament of Innocence шла под грифом «пан или пропал»: неудача проекта ставила бы под вопрос дальнейшее развитие серии.

Объяснить в стотысячный раз, что есть Castlevania и чем она хороша, наверное, особого смысла нет – хочется верить, что у «СИ» прогрессивный читатель, прекрасно знающий цену качественным двухмерным играм. Сомневающихся направим к «Периодической таблице 2D-истории» из 146(17) номера за прошлый год, с привлечением железобетонных аргументов доказывающей, что засилье плохоньких 3D-проектов суть диверсия против настоящего двухмерного искусства, зажатого нынче в игровой андеграунд и влачашего жалкое существование в меркнущих отсветах былой славы. Исключением явилась как раз шедевральная Castlevania: Symphony of the Night (SotN), редкий 2D-бриллиант в короне PSone, и последовавшие за ней три эпизода для GBA: Circle of the Moon, Harmony of Dissonance и Aria of Sorrow – игры, востребованные массами, несмотря на свою нарочитую аристократичную несовременность, сиречь двухмерность. Хотя если взглянуться попристальнее, пик эволюции сериала пришелся на великолепную SotN, а все что было после суть повторение, закрепление пройденного и венченоное, пардон, топтание на месте. Игараси это, естественно, понимал как никто дру-

CASTLEVANIA: КОРОЛЬ УМЕР?



► Диагонали лестничных пролетов с обретающимися на ступенях скелетами прямо указывают на принадлежность игры к знаменитому сериалу.

гой, поэтому и решился на непопулярный у ярых фэнов (и охотно встреченный менеджментом Konami) шаг. Шаг в 3D.

► ПЕРЕСТРОЙКА (И НОВОЕ МЫШЛЕНИЕ)

Как мы уже рассказывали, IGA сразу же предупредил, что, взявшись за Lament of Innocence (LoI), он неставил перед своей командой задачи переплюнуть SotN – это цель на будущее, а пока необходимо было хотя бы создать модель управления и поведения камеры в объемных пространствах, которая вязалась бы с концепцией Castlevania. Напомним, что SotN фактически была первой игрой серии, взорвавшейся роскошной феерией видимой нелинейности и ролевых элементов, – в отличие от нее отчетливо тяготеющая к простому, умело сбалансированному экшну LoI стала своеобразным возвращением к истокам. Нам подобный поворот дел вовсе не кажется таким уж разочарованием, каким его выставляют отдельные поклонники. PS2-проект имеет свои недостатки, однако решение IGA напомнить аудитории о корнях сериала таковым не является – скорее, это необходимость: чем тратить время и силы на выверку ролевых параметров, команда выдала крепкий движок. Впоследствии на его основе можно навернуть, что душеньке угодно.

► БЕЙ ИХ ВСЕХ!

Таким образом, перед нами оказалась качественный трехмерный экшн в духе Devil May Cry, предсказуемо красивый, абсолютно играбельный и при этом несколько... скучноватый. К чести сотрудников КСЕТ скажем, что перенос Castlevania в три измерения им удался: обретя объем, эстетика готической легенды не потеряла ни порочной привлекательности, ни барочной пышности, а боевой движок смело можно назвать одним из лучших, что присутствуют сейчас на рынке. В первых же схватках с монстрами понимаешь, какую прорыву времени разразилась.

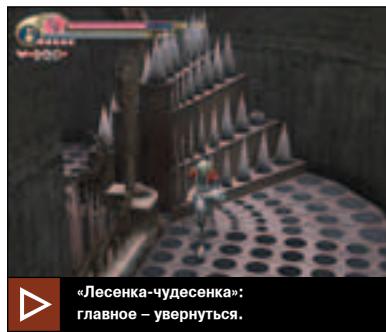
нужные атаки, раз и навсегда забыв о неудобных и попросту бесполезных движениях, которыми зачастую перегружены такого рода beat'em up's. Свежесть и удобство боевого процесса – качества совершенно необходимые, ведь LoI процентов на восемьдесят состоит из разборок с противниками. Обитатели замка, выстраивающиеся в длинные очереди отведать леонова хлыста, отличаются ярким дизайном, демонстрируют преемственность поколений (многие повторяют знаменитые двухмерные прототипы) и отлично вписываются в объемные фоны. Из предыдущих частей Castlevania перекочевала система второстепенного оружия (святая вода, распятие, топоры, кристаллы, серебряные стилеты) – боезапас, как и раньше, пополняется за счет выбитых из канделябров сердечек, вдобавок после победы над боссами Леон получает магические сферы, добавляющие полезный побочный эффект тому или иному виду оружия. Такое нововведение наконец-то развивает стандартный расклад, знакомый любителям серии еще с восемьбитных времен.

НАЧАЛО САГИ

ПЕРВЫЕ ШАГИ

В LoI мы узнаем, почему Бельмонты стали потомственными охотниками на вампиров. Итак, XI век. Леон Бельмонт – рыцарь, стоящий во главе одного из крестовых походов. Вернувшись домой, он видит, что семейные владения подверглись нашествию монстров, а дама сердца Сара похищена. Стратег отряда (и друг детства Леона) Матиас Кронвист, узнав о смерти своей возлюбленной Елизаветы, сражен ударом. Приходит весть, что Сара содер-жится в замке вампира, возведенном в Лесу Вечной Но-чи. Церковь отказывает в помощи, Бельмонт в ярости от-казывается от титула и при-вилегий. Обессиленный Ма-тиас напутствует друга, решившего в полном одиноче-стве отправиться в замок вампира и освободить Сару...

ОГРОМНЫЙ НАБОР КВАДРАТНЫХ КОМНАТ, СОЕДИНЕННЫХ КОРИДОРАМИ, – В ШЕСТИ ТЕМАТИЧЕСКИХ ИСПОЛНЕНИЯХ. НЕГУСТО, ОСОБЕННО ПРИНИМАЯ ВО ВНИМАНИЕ РАЗНООБРАЗИЕ РАЙОНОВ ЗАМКА В ПРЕСЛОВУТОЙ «СИМФОНИИ».



► «Лесенка-чудесенка»: главное – увернуться.



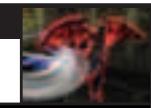
ТЕХНИЧНЕЕ, ЧЕМ

Baldur's Gate: Dark Alliance



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Devil May Cry 2



УТРАТИВ РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, ИГРА ПОПАЛА В КАТЕГОРИЮ ЧИСТЫХ BEAT'EM UP

ВЕРДИКТ

СЫГРАТЬ НАДО



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Удачное управление, выверенные бои, нововведения в области оружия. Выполненная со вкусом графика, изумительный звук.

Минусы

Скучный дизайн уровней. Реалтаймовое меню имеет свои недостатки. На наш субъективный взгляд, игра коротковата.

Далеко не идеальная попытка продолжить традиции Castlevania, и при этом – многообещающее возрождение серии.



Многие помнят интересную, но не очень полезную систему магических карт в *Circle of the Moon*. Здесь авторы ввели что-то похожее – систему «реликвий» (Relics), ценных талисманов, которые чаще всего запрятаны в замке так искусно, что большинство игроков наверняка пройдет всю игру, не отыскав (а следовательно, – не применив) и трети. Зачем, спрашивается, городить такой огород, плодами которого и воспользоваться-то толком не получится? А ведь можно было ввести систему подсказок или попросту сделать «реликвии» доступнее, и тогда не возникло бы досады от того, что почти целый пласт геймплея остается за кадром.

ПРЫЖОК-УДАР-УДАР-УДАР

КОМБО И СПЕЦПРИЕМЫ

Детально в системе зарабатывания очередных умений и комбинаций атак мы так и не разобрались. На порядок их освоения явно влияет манера вашей игры, но точных закономерностей вывести не удалось – судя по всему, учитывается общее число поврежденных противников, их типы и частота использования персонажем базовых умений. В любом случае, невзирая на порядок, к концу игры вы выучите все фокусы. Обратите внимание: умения нельзя применять, когда герой отравлен, так что пополняйте запас противоядий в лавке алхимика Ринальдо.



► А ведь сколько было способов сделать это из рук вон плохо!



► Богатство интерьеров, как это ни прискорбно, все же приедается.

ПОРОДИСТАЯ РАЗРАБОТКА ЛАСКАЕТ ВЗГЛЯД И СЛУХ, УПРАВЛЕНИЕ КОМФОРТНО, КАМЕРА ДЕРЖИТСЯ В УЗДЕ, И ТОЛЬКО НАЗОЙЛИВАЯ МОНОТОННОСТЬ ВСЕГО, ЧТО ПРОИСХОДИТ В ПЕРИОДАХ МЕЖДУ БОЯМИ С БОССАМИ, СНИЖАЕТ ИТОГОВУЮ ОЦЕНКУ.

■ ТРИБЮТ С ПОДВОХОМ

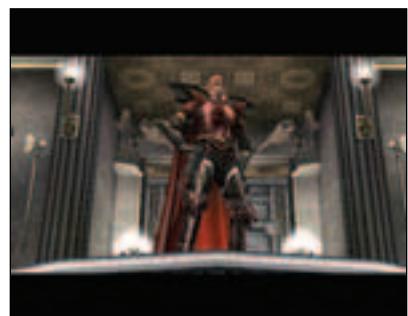
Разобравшихся с достаточно интуитивным управлением и освоивших азы боевого процесса ждет открытие, касающееся карты: замок состоит из шести изолированных секций с единой развязкой в главном холле. Несмотря на то, что перемещаться между ними можно в свободном порядке, нелинейность (пусть и обманчивая) прохождения SotN и ее вольных сиквелов нам нравится куда сильнее. Здесь же мы имеем огромный набор похожих друг на друга как две капли крови квадратных комнат, соединенных коридорами, – в шести тематических исполнениях. Негусто, особенно принимая во внимание разнообразие районов замка в пресловутой «Симфонии». Имеют место быть загадки, по большей части связанные с архитектурой



► Вспомогательные виды оружия служат неплохим подспорьем в благородном деле санитаризации подземелий замка.



помещений и редко достигающие уровня хитростей из первой *Devil May Cry* или даже *Zone of Enders: 2nd Runner* – в основном они связаны с многоэтажностью залов и умением Леона зацепляться хлыстом и подтягиваться с его помощью вверх. К сожалению, присутствуют особо болезненные пережитки прошлого вроде мест, где надо пропрыгать по обрушающемуся полу или колоннам – явление решительно недопустимое, особенно в 3D. Эти кошмарные аппендиксы эпохи восьмидесятых встречаются пусть в малых, но все равно неразумных количествах, и нервы на них тратятся изрядно. Возможно, авторы слишком поздно услышали мольбы измученных тестеров и не успели выки-



нуть особо раздражающие эпизоды; также совершенно не исключено, что эпизоды эти намеренно оставлены в качестве своеобразного трибуна старым *Castlevania*, оттачивавшим в играх мастерство прыжков по платформам до чистого совершенства.

■ СЛАДКОГО ХВАТАЕТ

Концентрация разработчиков на боевом процессе и отладке игровой камеры (в подавляющем большинстве случаев «привязанной» к статичным точкам и потому ведущей себя почти беспроблемно) не самым лучшим образом сказалась на планировке замка. Прихотливо повторяющиеся паттерны заполненных врагами комнат, залов и коридоров вносят в игру малоприятную монотонность. Если в не-

давнем ремейке *Rygar* мы видим разнообразные трехмерные ландшафты, то тут лишь череда комнат, одинаковых сейв-пойнтов и коридоров. В визуальном отношении все было бы совсем кисло, если бы не блестящая работа безмерно талантливых художников по фонам, по мере возможностей маскировавших сходство соседних помещений и тематически сильно дистанцировавших облик шести секций замка. С художественной точки зрения *LoL* с ее филигранными моделями и благородными панелями текстур безумно красива – жаль лишь, что даже самая утонченная обстановка, будучи многократно размноженной, неизбежно приедается. Робко надеемся, что следую-

ПРОКАЛЯТИЕ ИЗИДЫ



- Большой сюжетный сценарий: захватывающая комбинация ожидания, ужаса и действий
- Анимационные вставки на фишке игры, поразительные спецэффекты и интуитивное управление
- Разнообразный арсенал оружия: от изящного револьвера до огнемета
- Враги, оживленные древним проклятием
- Большое количество предметов, которые можно использовать



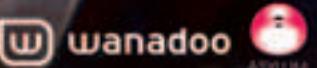
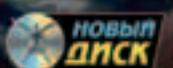
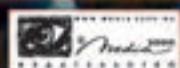
Минимальные системные требования:
Минимум: Windows 98/ME/2000/XP;
Рекомендовано: 600 МГц, оперативная память 128 МБ;
Дисплей 9.0; видеодрайвер с памятью 32 МБ.
Звуковое устройство:
Рекомендовано: Windows 98/ME/2000/XP;
Рекомендовано: 600 МГц, оперативная память 256 МБ;
Дисплей 9.0; видеодрайвер с памятью 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компании NCL, www.ncl.ee, e-mail: ncl@ncl.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зи № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск".

© Wanadoo Edition, 2004. Wanadoo Edition, издание, Asylum Entertainment, разработка. Все права защищены.

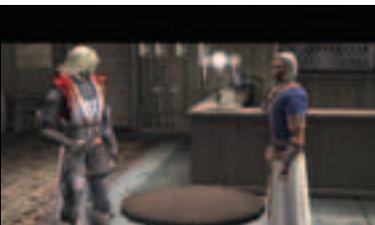




АЗЫ УПРАВЛЕНИЯ

ПОЧТИ ИДЕАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ

Кнопка Крест отвечает за прыжок (высокий прыжок при двойном нажатии), Квадрат – слабая атака, Треугольник – сильная атака. Кнопка Круг активирует предварительно выбранное второстепенное оружие. Левая аналоговая рукоятка контролирует передвижение вашего персонажа, правая (равно как и крестовина джойпада) служит для навигации по реалтаймовому меню. Start – пауза, меню. Select – карта. R1/R2 – блок, L1 – доступные сферы, L2 – реликвии.



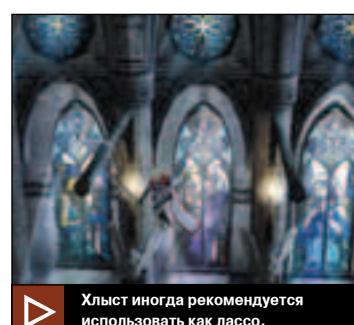
► Ринальдо – алхимик, держащий небольшую лавочку.



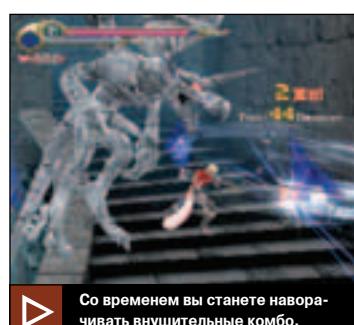
► Коридоры с лучами света из витражей придется созерцать часто.



► Вы же не станете спорить с тем, что Аями Кодзима – в числе самых талантливых художников, сотрудничающих с игровой индустрией?



► Хлыст иногда рекомендуется использовать как лассо.



► Со временем вы станете наворачивать впечатляющие комбо.

щее творение IGA и компании будет выгодно отличаться большим разнообразием интерьеров. Как водится, отдельного упоминания заслуживает аудиосопровождение: с тех пор, как Митиу Яманэ дебютировала с саундтреком SoN на посту композитора серии, Castlevania славится нечеловечески чудесной музыкой, а смена слабенького процессора GBA на впечатляющие мощности PS2 крайне благотворно повлияла на звучание симфонических пассажей с легким роковым (ударение ставьте как угодно) налетом. В американской версии игры приятно удивило, что в Конами решили сохранить оригинальные японские голоса персонажей. Правда, англоязычная озвучка оказалась ненамного хуже: в кои-то веки сюжет не превращается в балаган, разыгранный третьесортными актерами. Как дела будут обстоять в европейском варианте Lol, мы пока не знаем, – возможно, японским треком пожертвуют в пользу других языков.

► НЕ ДОЖДЕТЕСЬ!

Вынесенный на обложку журнала вопрос, как вы понимаете, особой интриги не несет. Британское выражение «Король умер, да здравствует король!» традиционно произносится при вступлении на трон нового монарха, символизируя незыблемость миропорядка. Castlevania, хотелось нам того или нет, обрела трехмерную форму и вышла на самой популярной

ЕСЛИ ВГЛЯДЕТЬСЯ ПОПРИСТАЛЬНЕЕ, ПИК ЭВОЛЮЦИИ СЕРИАЛА ПРИШЕЛСЯ НА ВЕЛИКОЛЕПНУЮ SOTN, А ВСЕ ЧТО БЫЛО ПОСЛЕ СУТЬ ПОВТОРЕНИЕ, ЗАКРЕПЛЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО И ВЕНЧЕНОСНОЕ, ПАРДОН, ТОПТАНИЕ НА МЕСТЕ.



► При максимальном приближении модели персонажей на красавцев не тянут – но есть отдаленное сходство с портретами работы Кодзими.

в мире игровой системе. Обладающая впечатляющей родословной по-родистки разработка ласкает взгляд и слух, драки с противниками здесь реализованы едва ли не лучшим образом среди аналогичных игр, управление комфортно, камера держится в узде (все мы знаем, что это дорогое стоит), и только назойливая монотонность всего, что происходит в периодах между боями с двенадцатью поразительными боссами, снижает итоговую оценку. Новые приемы и враги чуть облагораживают картину, но стоит только раскидать свежевыученной атакой десяток-другой противников, как аромат открытия улетучивается. Невзирая на предусмотренные авторами бонусы за повторное прохождение, положа руку на сердце, перерывать всю историю заново не очень-то тянет, и никакие секретные персонажи тут не помогут. Тем не менее, Lament of Innocence приносит достаточно удовольствия, чтобы объективно назвать ее хорошей игрой. Вашего покорного уже нескользко раз пытались втянуть в спор утверждениями, что скучность отдельных моментов полностью окупается яростными поединками с боссами, ради которых и стоит штурмовать Lol. Тут даже спорить нечего, аргументов в пользу того, чтобы не пропустить очередную работу IGA, предостаточно. Главный из них – это все-таки Castlevania. ■

CALL OF DUTY

Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.



Никогда еще война не была такой реальной.



© 2003 Права принадлежат компании Activision, Inc. и ее лицензиарам. Опубликовано и распространяется компанией Activision, Inc. Activision — зарегистрированный товарный знак, и Call of Duty — торговая марка компании Activision, Inc. и ее лицензиаров. Все права защищены.
© 2003 Разработано компанией Infinity Ward, Inc. Эта продукция содержит программные технологии, лицензированные компанией id Software, Inc. (id Technology) id Technology © 1999-2003 id Software, Inc. Все права защищены. Иконка рейтинга — зарегистрированная торговая марка компании Entertainment Software Association. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью своих владельцев.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

13-14 декабря 2003 года делегация российских журналистов из «Страны Игр» и «Игромании» отправилась в Лондон, чтобы познакомиться с новейшими проектами компании NovaLogic. Съездили, как говорится, не зря. Вас ждет эксклюзивный материал о захватывающей игре Joint Operations, а также знакомство с продолжением Delta Force Black Hawk Down, которое называется Team Sabre.



JOINT OPERATIONS: TYRHOON RISING

Начнем рассказ с игры, о которой известно меньше всего, а именно Joint Operations (российское название – «Миротворцы»). Мы стали первыми представителями российской прессы, кто не только посмотрел, но и поиграл в этот великолепный и динамичный шутер. Joint Operations – не «убийца» Call of Duty или, боже упаси, Counter-Strike. Это что-то большее. Скоро перед нами предстанет настоящая Игра, именно так, с большой буквы.

■ «ЗАБРАЛИ КУДА-ТО, ПРЯМО ИЗ ВОЕНКОМАТА».

В «Миротворцах», как часто бывает, все начинается с конфликта между двумя не поделившими что-

то странами. Вы можете, попрощавшись с роскошной шевелюрой, пойти служить в американскую армию или надеть чалму и присоединиться к индонезийским сепаратистам. Каждая из сторон имеет свои плюсы и минусы, и дело лишь за вашими собственными предпочтениями. Огромная роль в этой беспощадной войне отведена боевым машинам. Передвигаться по острову пешком? Нет уж, увольте. Особенно когда на выбор дается 30 разнообразных экземпляров техники. Воздушное пространство пересекаем на вертолете (Super Puma NAS, UH60 Blackhawk, Mi-26, MH6, NBO 105), водные преграды – на моторной лодке или катере. А на земле своих водителей ждут грузовики и бронетранспортеры. Управлять





► Разнообразие техники перед вашим глазами. NovaLogic угодили и пилоту, и водителю, и капитану корабля. Ну а правит бал одинокий паромщик.



► Этот скриншот передает всю динамику сражения. Вражеский вертолет нацелен на катер союзников. Но пилот еще не знает, что его видим мы.



► Стоило солдату почесаться, как наступил день. Нет, мы не говорим, что игровые сутки Joint Operations столь коротки. Мы лишь восхищаемся великолепно реализованной сменой дня и ночи. Вот только штиль на дворе – деревья за 24 часа не шелохнулись.



всем этим парком может любой персонаж, коих в игре пять классов: снайпер, гренадер, пехотинец, доктор и инженер. Усевшись поудобнее за баранку, рекомендуется перед отправлением в путь подождать партнера. Один за рулём (штурвалом), еще четверо в кабине – неожиданный десант доставит серьезные неприятности врагу. В зависимости от техники вы можете брать с собой различное число бойцов. А хотите, плывите в неприятельский порт на пароме, предварительно загрузив на палубу парочку БТР. Общение со всеми этими чудесами механизации на удивление простое и осуществляется нажатием одной клавиши. Сетевые баталии выполнены в привычном стиле. Есть две команды (если это Team Deathmatch). Вы выбираете понравившийся класс и вступаете в игру. На старте вамдается стандартный арсенал: нож, пистолет, винтовка или ружье, а также несколько типов гранат. Боезапас на максимуме, так что без дела не останетесь. Также в игре присутствуют: противотанковые мины, сигнальные ракеты, рюкзаки, переносные аптечки и многое другое. Дальше – в атаку! Цель – убить как можно больше врагов и постараться выжить самому. По истечению времени суммируются очки и выявляется команда-победитель.

дали они столь высокой подготовки представителя отечественной прессы и сдавались каждый раз уже после получаса игры. Вот, началась очередная битва. Обратите внимание на врезку, чтобы оценить масштабы карты.

Партия по команде (сражались мы 2x2) сразу устремляется к двухместному вертолету. Мой путь занимает чуть больше времени – нужно проверить, сколько всего техники осталось в запасе на случай повторного штурма. Всюю ревет мотор, с бешеною скоростью крутятся лопасти. Взлетаем, набираем нужную высоту. Впереди – вражеский форт.



DO YOU SPEAK RUSSIAN?



«И ГОВОРИТ РЫБКА ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ГОЛОСОМ» – ПО-РУССКИ!

Благодаря стараниям студии Snowball Interactive и фирмы «1С» российские покупатели получат отличную локализацию последних творений NovaLogic. Причем в России презентация игр состоится в день мировой премьеры. Joint Operations появится на прилавках магазинов под названием «Миротворцы». Single и multiplayer будут самостоятельными проектами. Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre выйдет под именем «Операция «Картель», и следующий наш рассказ посвящен именно этой игре.

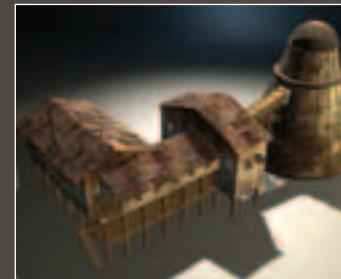
ВСПОМНИМ ДЕТСТВО

СЫГРАЕМ В ВОЙНУШКУ!



В «Миротворцах» присутствует полноценный однопользовательский режим. Детали предстоящих операций пока что строго засекречены. Известно лишь, что в игре будет девять одиночных миссий и двенадцать кампаний для совместного прохождения. О количестве и разнообразии режимов *multiplayer*'а судить пока рано.

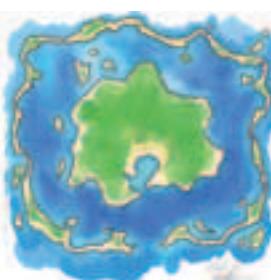
Наверняка где-то в землянках окопались снайперы: англичанам они симпатичнее всего. Но мы тоже парни не промах и приготовили сюрприз. Прямо перед самым островом я с огромной высоты спрыгиваю в воду, а пилот, выполнив отвлекающий маневр, отступает к тылам. Выбравшись на сушу, сразу же пригибаюсь к земле. В густой траве камуфляж практически незаметен, поэтому можно застать противника врасплох. Несколько десятков метров ползком – взору открывается база неприятеля. Все тихо, поэтому лучше всего затаиться и



► Сначала был рисунок. Потом появился домик из полигонов. Обитать в нем было нельзя – продувало насквозь. В игре таких проблем нет – крыша надежная.

МИР JOINT OPERATIONS

ГОРЯЧИЙ ТУР НА РАЙСКИЙ ОСТРОВ



В дни пребывания в офисе NovaLogic мы познакомились лишь с одной картой для *multiplayer*'а. Представьте себе такую картину. Опорный пункт одной стороны располагается прямо над поверхностью океана (на сваях) вблизи небольшого атолла. Их противники укрепились на небольшой базе на островке посередине лагуны. Между ними – огромное водное пространство, на преодоление которого уходит около двух минут, если воспользоваться вертолетом. Однажды я попытался перебраться на противоположную сторону вплавь. Это заняло порядка 10-15 минут. Расстояния впечатляют, противники не увидят друг друга в бинокль. При этом заблудится невозможно, всегда поможет направляющая стрелка. В распоряжении каждой из сторон имеются моторные лодки и патрульные катера. У бойцов на острове есть грузовики, БТРы, дзоты и стационарные пулеметы. А у их противников – вертолеты. Совсем остаться без техники невозможно – в случае уничтожения она будет со временем появляться на прежнем месте. Правда, в игре мы этого так и не дождались, но разработчики обещали исправить ошибку в финальном релизе.

КАРТОТКА ВИРТУАЛЬНЫХ БОЙЦОВ

L_CLAN_LEX – ЛУЧШИЙ ИГРОК В DELTA FORCE В МИРЕ

**Имя:** Евгений;**Возраст:** 21 год;**Проживает:** Алматы, Казахстан;**Занятия:** профессиональный игрок в Delta Force Black Hawk Down, регулярно тренируется и принимает участие в различных соревнованиях.**«Страна Игр»:** Многие эксперты Delta Force считают тебя лучшим виртуальным бойцом в мире. Как ты добился такого признания?**Lex:** Вообще-то хороших игроков очень много. И тяжело сказать, кто – самый-самый. В Интернете довольно часто проводятся турниры, и мне удалось выиграть несколько из них.

Может, поэтому меня и считают сильнейшим.

«СИ»: А за что ты полюбил Black Hawk Down?**Lex:** Последнее творение NovaLogic имеет огромное число фанатов, и я в их числе (улыбается). Вообще-то я начинал с Counter-Strike и уделил этой игре почти год. Но потом я увидел Delta Force Land Warrior и конкретно подсел. CS по-своему интересна, но все-таки мне больше нравится Black Hawk Down. Графика красивее, огромное количество тактик, которые нельзя применить в CS.**«СИ»:** Ты состояишь в интернациональном клане Legion. Поведай читателям об успехах своей команды?**Lex:** Называемся мы The Legion Clan (<http://www.legion.kz>). В данный момент занимаем лидирующую позицию в Евролиге Gaming-HQ, проходящей по Интернету. Также находимся на верхней строчке рейтинга <http://www.clanbase.com>. Весной 2003 года посетили Москву, где заняли первое место сразу в нескольких номинациях (Land Warrior и Black

Hawk Down). А мне удалось добиться успеха в индивидуальном зачете. Затем мы отправились в Голландию на соревнования LAN Life, и снова победа, над этот раз над всеми сильнейшими европейцами.

«СИ»: Твой любимый режим в Black Hawk Down и оружие?**Lex:** Оружие выбираю в зависимости от карты. В основном воюю с CAR-15/203, а для уровней с большими расстояниями беру M16/203. Последняя отлично зарекомендовала себя на дальних дистанциях и в горах.

Выбор профессионального бойца Delta Force – пистолет-пулемет



CAR-15/203. Легкий, компактный, имеет встроенную гранатную установку и оптический прицел.



► Может сложиться впечатление, что «Операция «Картель» состоит только из миссий, связанных с водой. Но это лишь промежуточный этап одного из заданий.

выждать. Наконец вдалеке за деревьями что-то зашебушилось. Это заскучавший часовой решил размыть косточки и проверить, все ли в порядке. Секунда на прицеливание, точный выстрел, и в офисе снова раздается крик. Второй враг моментально занервничал и, выдав свою позицию, также получил пулю в лоб. Британцам в тот день явно не фартило. Игра окончена, и мы пожимаем друг другу руки.

Другой занимательный случай произошел между мной и одним

из «Игроманчиков». Мы находились в разных командах и во время очередной стычки оба оказались в воде. Пока противник пытался понять, почему у него не стреляет автомат, я смекнул в чем дело, моментально переключился на нож и расправился с ламером. И это еще не все смешные эпизоды наших приключений в NovaLogic.

А теперь вдумайтесь. «Миротворцы» будут поддерживать сражение до 64 участников одновременно. Вы уже хотите эту игру? ■

НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ ВЫ НАЙДЕТЕ ДВУХМИНУТНЫЙ РОЛИК, ПОДТВЕРЖДАЮЩИЙ СЛОВА О ТОМ, ЧТО «МИРТОВОРЦЫ» – ИГРА С БОЛЬШОЙ БУКВЫ.

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE



► Вода – как живая. Волны, образуемые воздушным потоком, еще раз доказывают, что Delta Force – не виртуальный тир, а реальный симулятор.



► На берегу вас поджидает толпа головорезов. Остаться в лодке и перестрелять всех из станкового пулемета нельзя. Видимо, это сделано в гуманных целях.

Delta Force Black Hawk Down (русское название «Операция «Черный Ястреб»), вышедшая в марте 2003, надолго запомнилась истинным фанатам военных симуляторов. Бестселлер Северной Америки, игра с небывалой достоверностью передавала дух кровопролитных боев спецназа США в Сомали. Спустя год разработчики готовы подарить продолжение под названием Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre («Операция «Картель»). Из небольшой африканской страны мы переносимся в Южную Америку для борьбы с колумбийскими наркобаронами, а затем отправляемся в Персидский залив – мировой очаг терроризма.

Пятая по счету «Дельта» разрабатывалась компанией Ritual, известной такими шедеврами, как Sin, Star Trek: Elite Force II и Quake:

Scourge of Armagon. Дизайном карт ведал легендарный Levelord, что добавило проекту изрядную долю солидности. Графическая составляющая осталась практически без изменений по сравнению с Black Hawk Down, и появилось лишь два новых типа местности – джунгли и нефтяные разработки.

В «Операции «Картель» будет 11 различных миссий, разбитых на две кампании. Цель игры достаточно проста. Вы получаете задание от вышестоящих командиров и должны во чтобы то ни стало выполнить приказ. Обычно весь смысл сводится к тому, чтобы «убить их всех», добраться в нужную точку или взорвать какое-нибудь сооружение. Верный путь вам укажет специальная стрелка, так что не потеряешься. Отклонение от маршрута не приветствуется и равносильно уходу в самоволку. И не пытайтесь сгинуть с вертолета или лодки в реку. Рыбы в «местной Амазонке» все



равно нет, а вот провал миссии вам обеспечен.

Плечо прикрой, товарищ боевой. В одиночку справиться с толпой головорезов трудно, поэтому в качестве подмоги с вами всегда следуют три виртуальных солдата. Боевые братья хотя и неуклюжи, но зато всегда готовы отдать за вас жизнь. Переключаться между членами спецназа, как в Venom, нельзя, что, впрочем, только исключает возможную путаницу. Противник весьма грозен, но берет количеством, а не уменьем. Огорчает, что наемники всегда подстерегают вас в строго определенных местах. От этого не спасает и повышение уровня сложности – разве что недруги становятся более агрессивными. В любом случае мне никогда не хотелось перехитрить AI, так как обычно подобные шутки заканчивались дыркой во лбу от снайперской пули и моментальной смертью. Оставим в сторону бесконечные споры о скриптах и тяжелой судьбе искусственного интеллекта и перей-



дем к самому интересному – атмосфере игрового мира. Приключения не оставят равнодушным даже самого заядлого геймера. Мне удалось не только увидеть две миссии «Операции «Картель», но и лично побывать в шкуре спецназовца. Один из сюжетов берет свое начало в кабине летящего над гладью реки вертолета. Кажется, что внизу не вода, а пустынная равнина. Об обратном говорит лишь легкое беспокойство волн, образующееся от воздушных потоков. Это работают лопасти огромной машины, несущей вас к месту высадки. Выслушав необходимый инструктаж, я оказываюсь на заброшенной поляне. Вокруг мертвая тишина. Лишь стрекот сверчков заставляет сердце биться с удвоенной силой. Жутко, правда? За ближайшим холмом меня и моих компьютерных бойцов уже поджидают четыре колумбийца – вражеский патруль. Разобраться с ними нетрудно: короткая очередь в бочку с керосином поблизости – и враги взлетели на

NOVALOGIC



ЗАКОНОДАТЕЛЬ В ЖАНРЕ ВОЕННЫХ СИМУЛЯТОРОВ

Компания была основана Джоном Гарсиа в 1985 году и в данный момент является одним из крупнейших разработчиков и издателей игр для персональных компьютеров, PS One, PlayStation 2 и Xbox. Штаб-квартира располагается в Калабазе, штат Калифорния (США), а европейский офис – в Лондоне (Великобритания). NovaLogic предпочитает не разбрасываться играми разных категорий и отдает предпочтение своему любимому жанру военных симуляторов. Ключевые проекты компании – серии Delta Force и Comanch.



► Эффекты взрыва смотрятся очень мило. Отдельные части корабля можно наблюдать в воздухе. Недолго проплавал «индонезийский Титаник».



► Местная жительница оказалась добрым человеком и даже согласилась искупаться со спецназовцами. Вот шальная девица – ничего не боится.

воздух. Выходя к старому деревянному мосту, что ведет через реку. Сквозь полусгнившие доски пробиваются сорняк – разработчики изрядно потрудились над мельчайшими деталями. Чуть впереди, сквозь заросли камыша виднеется небольшая избушка и пристань. Еле-еле покачиваются на ветру два тусклых фонаря. Для лучшего обзора включаю прибор ночного видения и оцениваю обстановку. Так-так, точка охраняется вооруженными до зубов наемниками. Целиться рекомендую только в голову – враг упадет как подкошенный, даже не пикнув. Дальше рассказывать не стоит, ведь совсем скоро вы сможете ощутить все сами.

► MULTIPLAYER.

Самое главное нововведение – значительно увеличилось количество участников битвы по сравнению с предыдущей частью «Дельты». Теперь на сервере могут играть до 50-ти человек одновременно. Баттлз будут проходить на 30 различнообразных картах для Deathmatch, Team King of the Hill, Capture the Flag и других типов игры. Стоит отметить появление 3 дополнительных видов оружия (немецкие штурмовые винтовки G3A3 и G36E и снайперка PSG1), которых не было в «Операции «Черный Ястреб», а также нового вертолета MH-53M PaveLow IV и надувной подводки. В целом многопользовательский режим абсолютно идентичен мультиплееру «Миротворцев», разве что техникой управлять нельзя – эта часть отведена AI. Если вы пропустили предыдущий материал, просто отлистайте назад страницу-другую. В завершение моего рассказа добавлю, что разработчики сделали ставку на великолепный single player «Операции «Картель». Хочется надеяться, что новые миссии будут продолжительными по времени и ин-

тересными по содержанию. А в целом это вся та же добротная Black Hawk Down, так что успех новой части уже гарантирован. Предлагаем вашему вниманию интервью с пиар-менеджером NovaLogic, Крисом Клэйром (Chris Clarke). Обычно люди подобной профессии скучны на детальную информацию по игре и одаряют журналистов лишь набором стандартных деталей и избитых фраз. Крис в этом плане оказался более говорчив и поведал «Стране Игр» несколько занятных моментов по продуктам NovaLogic.



Team NovaLogic. Второй справа – Крис.

«Страна Игр»: Будут ли новые проекты NovaLogic иметь встроенную поддержку переговоров в режиме реального времени?

Крис Клэйр: Мы не будем включать собственное обеспечение для командных переговоров. Однако и Joint Operations и Team Sabre совместимы с уже имеющимися популярными программами, обеспечивающими связь через наушники и микрофон.

«СИ»: Не кажется ли вам, что если уметь метко стрелять, для прохождения Delta Force сгодится любая пушка?

Крис Клэйр: Наша игра тем и отличается от Quake III Arena и Unreal Tournament 2003, что имеет больше чем один ствол для каждого

года класса оружия. Работа любого экземпляра из арсенала заметно отличается в руках разных персонажей. Например, M4 и CAR-15 являются штурмовыми винтовками, но только одна из них имеет оптический прицел с четырехкратным увеличением и больше используется для поражения целей на дальние дистанции. CAR-15 отлично подойдет пехотинцу, в то время как M4 лучше использовать инженеру.

«СИ»: Есть ли у вас планы проводить кибертурниры?

Крис Клэйр: Сейчас я затрудняюсь сказать что-то конкретное. Ранее мы спонсировали несколько онлайновых турниров, поддерживая тем самым фан-сайты, посвященные играм NovaLogic. После выхода Joint Operations мы обязательно проведем несколько международных чемпионатов с весьма интересными призами. О датах и прочих деталях вы в скором времени узнаете на сайте <http://www.novaworld.com>.

«СИ»: Почему в игре невозможно подобрать оружие с убитого противника? Было бы здорово захватить еще тепленького колумбийца трофеи Калашникова.

Крис Клэйр: Все элементарно. Мы тесно сотрудничаем с Вооруженными силами и беспокоимся о факторе реалистичности наших игр. Технические советники убедили нас в том, что никогда не стоит пользоваться вражеским трофеем по двум причинам: оружие может оказаться ловушкой или же иметь дефект. Сослужив службу своему прежнему хозяину, автомат, вероятно, станет смертельным и для нового обладателя.

«СИ»: Delta Force соблюдает все законы физики, динамики и логики. Почему тогда стационарный пуле-

мет имеет бесконечный боезапас?

Крис Клэйр: Delta Force – прежде всего игра. Она не должна на 100 процентов соответствовать модели военного боя. Наша цель – передать лишь представление о трудности задач солдат США и уникальности каждой миссии. Проще говоря, мы создали реалистичную игру, но побеспокоились и о том, чтобы не пострадал геймплей. Оружие, техника и различное оборудование полностью копируют реальные прототипы. Передвижение и ведение боя персонажей также выполнено с максимальной точностью. Однако прежде всего мы помним – игра должна быть забавой, а не симулятором войны. Если конечно сами геймеры не захотят обратного.

«СИ»: Ваша любимая игра?

Крис Клэйр: Сотрудники NovaLogic – хардкорные геймеры. В жанре 3D-шутеров у команды нет определенных предпочтений. Обычно мы играем в Counter-Strike, Unreal Tournament, Medal of Honor или Call of Duty. Ну и конечно сейчас все находятся в легком возбуждении в преддверии выхода Half-Life 2 и Doom 3. Кроме шутеров, нам нравятся все революционные хиты современности. Наиболее яркие примеры – Prince Of Persia: Sands of Time от Ubisoft и Eye Toy от Sony.

Маркус Бир, наш пиар-менеджер в США – ярый фанат английской Championship Manager 4, на потеху американцам из нашего главного офиса (Маркус – британец).



Levelord тоже человек и любит отдыхать.

Shadow Vault

ЗВЕЗДА ТЕНИЙ

- Динамическая сюжетная линия
- 20 игровых уровней
- 30 юнитов
- 40 действий, используемых во время игры
- 36 способов усовершенствовать персонаж
- Искусственный интеллект высочайшего уровня



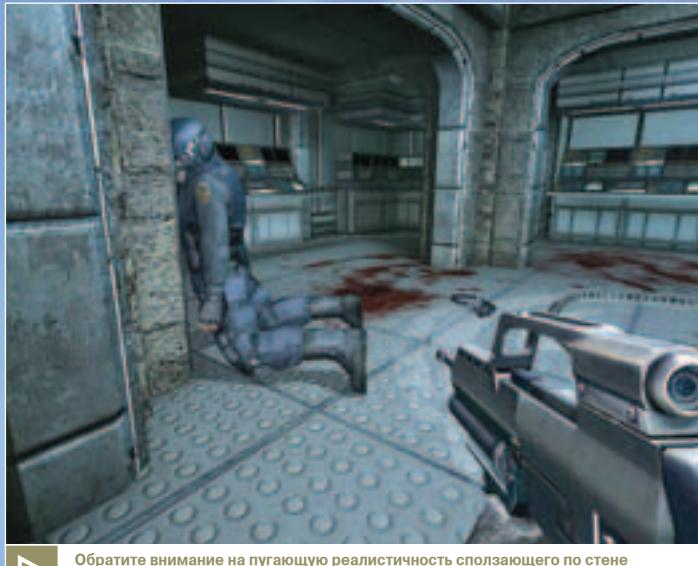
По вопросам продаж, пресса и сотрудничество обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zvezda@medya2000.ru и Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zvezda@medya2000.ru; доставка по Москве - Бесплатно!!! Кодировка Зарегистрировано в Роскомнадзоре по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zvezda@medya2000.ru



Лицензия на право использования товарного знака и наименования "Medya" выдана ЗАО "Медиа-Сервис-2000", Лицензия ЭЛ № М 77-6227, право на издание на территории России, ЮФО и стран БРИКС принадлежит ЗАО "Медиа-Сервис-2000" (4U). Права на распространение на территории России, СНГ и стран БРИКС принадлежат компании "Новом-Сибирск-2000" © 2004 Novom-Sibirsk. All rights reserved.

FAR CRY

ХИТ? ХИТ?



► Обратите внимание на пугающую реалистичность сползающего по стене бойца. «Анимация смерти» выполнена на высшем уровне, и никаких скриптов.



► Мрачное небо смотрится на 5 баллов. Интересно, будет ли в игре смена дня и ночи, или же ночные вылазки будут встречаться только в некоторых миссиях?



→ 64 БИТ – РУЛИТ

Far Cry станет первой в мире игрой, поддерживающей 64-битную архитектуру процессоров. По словам Crytek, использование новой технологии позволило создать огромные детализированные миры и кинематографическую графику.

**РОМАН «POLOSATIY»
ТАРАСЕНКО**
polosatiy@gameland.ru

Если вам мерещатся бесконечные подземелья Return to Castle Wolfenstein или штурвал истребителя из Battlefield 1942, вероятно, вам нужно сменить обстановку и развеяться. Купите себе авиабилет на какой-нибудь далекий остров, где кроме пальм, солнца, моря и песка больше ничего нет. Нет, постойте. Не надо никаку ехать. Уже совсем скоро к вам в дверь постучится новенький высокотехнологичный тактический 3D-шутер Far Cry от немецкой студии Crytek Studios, и все ваши мечты о теплых странах воплотятся в реальность. Только не забудьте бросить в чемодан запылившуюся со времен Half-Life винтовку MP5 и положить в боковые карманы парочку гранат. Местное население терпеть не может туристов.

► LOST IN JUNGLE

События Far Cry происходят в 2020 году на далеких тропических островах Микронезии в Тихом океане. Если вы смотрели фильмы «Хищник», «Анаконда» или «Парк Юрского периода», то сразу вспомните таинственную атмосферу диких джунглей, созданную когда-то «монстрами» киноиндустрии. По сюжету вам предстоит столкнуться с сумасшедшим ученым, возомнившим себя господом богом. Вы попадаете на остров, где методами ген-



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Crytek Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
■ ДАТА ВЫХОДА: 25 марта 2004 года

<http://www.farcry-thegame.com/>

ХИТ? ХИТ?



▷ Наглядная демонстрация коллективных действий инженеров-генетиков. Кажется, Джеку пора уносить ноги.

ной инженерии ведется разработка кошмарных мутантов. Здесь нет урбанистической архитектуры современного мегаполиса. Лишь необычайной красоты вода и пальмы, устремившиеся в синее небо, окружают вашего героя. Не зря игра получила титул «Best PC game of the show» на выставке ECTS 2003.

Ваш герой – Джек Карвер, единственный парень, занимающийся частным бизнесом по перевозке людей через Тихий океан. Его стиль – гавайская рубаха, взъерошенная прическа и стальной взгляд. В один прекрасный день на трап его небольшого корабля взошла молодая леди-журналист по имени Валери. Ее заказ был весьма необычен – неизвестно пробраться на забытый богом остров, который даже не был отмечен на карте. Джек не был из числа робких и с поставленной задачей справился быстро. Достигнув пункта назначения, загадочная путешественница покинула главного героя, устремившись в непролазные дебри джунглей. Оказывается, настоящая цель журналистки – секретная военная база, притаившаяся на этом клочке суши. Однако на острове есть кто-то еще, и этот кто-то явно не безобиден. Спустя несколько минут после расставания со спутницей Джек слышит душераздирающий женский крик. Еще мгновение, и корабль героя обнаруживают и уничтожают поднятые по тревоге местные боевики. Путь домой отрезан, а Джек попадает в лапы наемников. С этого момента начинается действие игры,

основной задачей которой является поиск и освобождение журналистки. Первое, что предстоит сделать, – выбраться из трюма старого списанного авианосца, куда нашего героя бросают после поимки. Плавучая тюрьма полна опасностей. Надо быть предельно осторожным. Можно просто получить пулю в лоб, заглянувшись на красоты Far Cry. А полюбоваться есть чем. Тут вам и солнечные лучи, слепящие через пробоины в трюме, и мрачные стены, изрядно изъеденные коррозией. Отдельное внимание хочется уделить теням и световым эффектам, работающим в реальном времени. Их реалистичность демонстрируется в одном из роликов, выпущенном разработчиками. В довольно темной комнатке Джек стреляет в одиночку висящую под потолком лампу, которая начинает беспорядочно освещать помещение. При этом все предметы обстановки (включая солдата, стоящего напротив) отбрасывают донельзя правильные тени.

Джек вырывается на свободу, и ему открывается завораживающая панорама острова. В мире Far Cry есть все, о чем мы мечтали. Заливные солнцем пляжи с рощицами пальм и непроходимые дремущие леса. Ласково-прозрачная вода с сотнями разноцветных экзотических рыбок и величественные водопады. Беспорядочные облака, сменяющиеся зловещими черными тучами, за которыми следует оглушающий гром и жуткий тропический ливень. В игре отлично реализованы погодные эффекты, поэтому если заблудились в



ИЗ АРСЕНАЛА СОВРЕМЕННОГО СПАСИТЕЛЯ МИРА

Jungle Falcon

Массивный крупнокалиберный полуавтоматический пистолет со съемным глушителем. Имеет режим приближения.



ной мощностью поражения и высокой точностью.



M249 SAW MG

Мечта любого пехотинца. Килограммы металла взамен точности.



P90 SMG

Современный автомат, с высокой плотностью огня и быстрой перезарядкой. Возможна стрельба одиночными выстрелами. Имеет режим приближения.



Rocket Launcher

Тяжелое и медлительное оружие, подходящее для массивного урона на дальних дистанциях.



AW50 Sniper Rifle

Снайперская винтовка. Имеет крайне низкую частоту стрельбы и малый боезапас, что компенсируется огром-



Vulcan Minigun

Наивысшая кучность огня, подобно урагану. Невысокая точность компенсируется огромной мощностью данного экземпляра.



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



➤ НЕМНОГО ИСТОРИИ

Впервые Far Cry появилась на публике в марте 2003 года на выставке Game Developers Conference. Уже тогда задумка талантливых немецких программистов вызвала повышенный интерес у журналистов. Затем игре предстоял трудный шаг в «большой мир» на E3 в Америке. Затмить «народные» Doom 3 и Half-Life 2 с первого раза не удалось. И, наконец, на сентябрьской ECTS в Лондоне Far Cry удостоилась награды «Best PC game of the show». Теперь остается лишь дождаться релиза, который запланирован на март 2004.

джунглях и не можете найти нужную тропинку – придется подождать, пока не стихнет дождь. За его завесой видимость практически нулевая. Тут весьма пригодится прибор ночного видения, без которого трудно себе представить подобное приключение. Чтобы порадоваться всему графическому великолепию Far Cry, необходимо будет запастись крутой видеокартой, GeForce 4 как минимум (предпочтительней иметь GeForce FX или одну из последних моделей ATI Radeon).

➤ СКАЖИ СКРИПТАМ НЕТ

Матушка-природа доставит лишь малую часть хлопот в миссии Джека. Львиная доля неприятностей главного героя будет связана с вражеской армией, обученной только одному искусству – убивать. Разработчики уверяют, что солдаты противника максимально приближены к человеку разумному, и многострадальных скриптов в Far Cry не будет (сколько раз мы уже это слышали. – прим. ред.). В специальном ролике наглядно продемонстрированы сложенные действия наемников: прикрытие боевого товарища, строевой порядок, игра в прятки с использованием предметов окружающей обстанов-

ки, будь то ящики, камни или обычные деревья. В свободную минутку недруги запросто могут почесать голову или обсудить между собой дела насущные, однако вам вряд ли удастся застать их врасплох и безнаказанно перестрелять. Убив одного, вы сразу же вызовите настоящую суматоху среди остальных. Враги прекрасно видят и слышат и пользуются имеющимися транспортом. Вот только подниматься оружие с мертвых товарищем не обучили. Естественно, кроме боевиков трудности доставят и омерзительные создания, кишащие повсюду. Они отличаются повышенной выносливостью и недюжинной силой. Всего в игре будет пять типов мутантов:

Squeaker – результат ранних неудачных экспериментов. В душе приют, поэтому не отличается умом и сообразительностью.

Howlers – более продвинутый экземпляр, хотя и похож на предыдущего собрата. Имеет все плюшки животного, однако способен на какую-нибудь подлую хитрость.

Locust – когда-то был человеком, но в новом обличии чувствует себя уверенней. Чрезвычайно быстр и способен подскакивать на некоторую высоту. Владеет дальнобойными

видами оружия, внушиая страх всему живому.

Spectre – призрак, самый продвинутый из всех мутантов. По подобию хамелеона маскируется, слившись с окружающей средой. Не зевайте, иначе угодите в устроенную им засаду.

Fat Boy – массивность, выносливость и практически безграничная мощь. Вот основные признаки этого адского существа.

➤ KILL THEM ALL

Арсеналу Джека в Far Cry позавидовали бы даже Арнольд Шварценеггер – такого разнообразия амуниции не было ни в «Коммандо», ни в трех вместе взятых «Терминаторах». Предпочитаете партизанскую войну? Тогда специально для вас приготовили отточенный до блеска нож Мачете. А тем, кто терпеть не может кровопролитие, должен понравиться массивный разводной ключ, который подойдет и для мирных работ по восстановлению какого-либо оборудования. Естественно, холодным оружием Far Cry не ограничивается. Из огнестрельных пушек на выбор даются все самые известные экземпляры: M5 SMG, M4 Carbine, AG36 Assault Rifle, Rocket Launcher, AW50 Sniper Rifle и знаменитый шестистрелка.



➤ ОПИСАНИЕ ТЕХНИКИ

HMMV (Humvee)



Тяжесть, сила и мощь – вот три составляющие Хаммера. Отличное средство для доставки людей на большие расстояния.

Buggy



Легкий, быстрый, неплохо защищенный багги лучше других справляется с преодолением любых преград, независимо от покрытия.

Zodiac

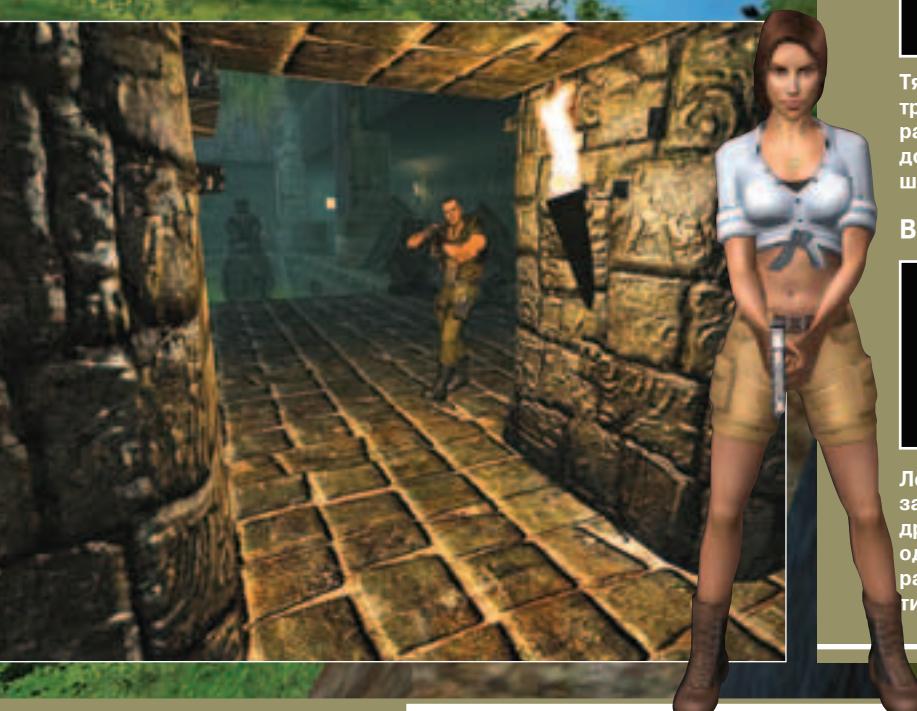


Моторная лодка, идеально скользящая по водным гладям. Бесшумная и легкая, подходит для вылазок в тыл врагу.

Gun Boat



Быстроходное и укрепленное судно, оборудовано пулеметом 50-миллиметрового калибра. Этот красавец является хозяином местных вод.



Король Джульес II

ПУНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ



© 2003 "Руссобит Паблишинг" Все права защищены. © 2003 NAMEIMONT Games.

All right reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг». Изготовлено в России.

г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russobit-m.ru;

Адрес в интернете: www.russobit-m.ru Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90;

NAMEIMONT
GAMES

РУССОБИТ-М

www.russobit-m.ru

ХИТ? ХИТ?



Было 250000 полигонов, стало 1500. Crytek бы в банке работать.

ТЕХНОЛОГИЯ POLYBUMP

Polybump – гордость компании Crytek, благодаря которой мы и должны получить восьмое чудо света. Технология, применяемая для улучшения визуализации 3D-графики в реальном времени без увеличения нагрузки на видеокарту. Что актуально не только для игр под PC, но и для игровых консолей. Polybump использует алгоритм, который позволяет отобразить модель, созданную из огромного количества полигонов (изначально на стандартного солдата в Far Cry их потрачено аж 250 тыс.), как низкополигональную (1.5 тыс. полигонов). При этом различие между исходной и конечной моделями будет практически незаметно (см. иллюстрацию), а время визуализации значительно уменьшится. Polybump входит в состав бесплатного редактора CryEDIT, который будет прилагаться к игре. Основные преимущества конструктора – простое управление с помощью мыши, возможность одновременно работать с другими графическими приложениями, например 3Ds Max или Maya, с которыми, к тому же, технология Crytek полностью совместима.

© CRYTEK

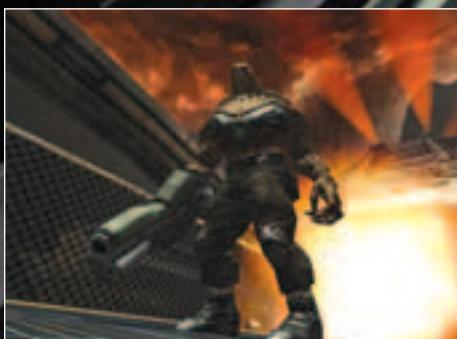
Компания была создана в 1999 году троицей братьев Йерли. Ее штаб-квартира располагается в городке Кобург (Германия). Число сотрудников – более 40 человек из 16 стран мира. Основным занятием Crytek является разработка видеогрив высшего качества для PC, а также консолей PS2, Xbox и GC. Помимо этого компания создает 3D-технологии, одним из наиболее ярких примеров которых является движок CryENGINE, уже доступный для лицензирования.



вольный пулемет Vulcan Minigun. Особым эстетам приготовлена здоровенная мортира, так что врагу придется тяжело. Различные гранаты (разрывная, ослепляющая и дымовая), фонарь, бинокль, рация – все это также на месте.

► ВЕРХОМ НА БЕЛОМ КОНЕ

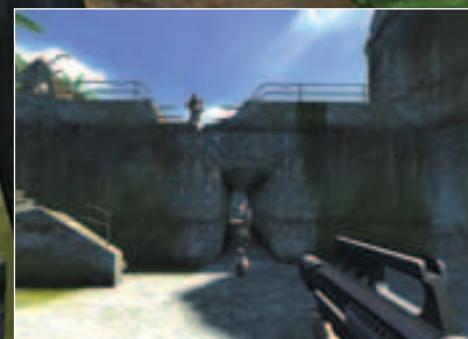
В игре присутствует нелинейный сюжет и шестнадцать принципиально разных миссий. В одной из них Джеку предстоит преодолеть расстояние длиной в два километра (по местным меркам это довольно много). Полная свобода действий и никаких ограничений. Герой может пробираться через джунгли или выйти на пляж и идти вдоль океана. Можно отправиться в путешествие на своих двух, а можно воспользоваться техникой, представленной в Far Cry в лучшем виде. По земле лучше всего передвигаться на Хаммере или багги. Для преодоления воздушного пространства рекомендуется дельтаплан. Если же на вашем пути встанет водная гладь, то загляните на пристань – вдруг там мирно покачивается легкий катерок. А для переправы через бурные реки не обойтись без надувной резиновой лодки. Кстати, любители создания собственных модификаций смогут без проблем расширить имеющейся аэро-, гидро- и автопарк с помощью редактора CryEDIT.



Скорее всего, это и есть Fat Boy – самый опасный монстр в игре.



Уборщица баба Нюра упала бы в обморок при виде такого. Здесь уже и Fairy не поможет.



Вот летит граната РГД-5. Не припомню, чтобы такая была у Джека. Похоже, это конец...

► А ПОСТРЕЛЯТЬ В КОЛЛЕГ ПОСЛЕ РАБОТЫ МОЖНО?

Естественно, в Far Cry присутствует multiplayer, без которого нынче никуда. Развлечения особой оригинальностью не отличаются: классический Deathmatch, командный режим и знакомая по Unreal Tournament модификация Assault. На выбор предлагаются четыре различных типа персонажей: доктор, инженер, солдат и снайпер. Сетевые сражения проходят на восьми доступных картах до 32 игроков одновременно, а транспортные средства являются неотъемлемой частью этой кровопролитной войны. В качестве бонуса разработчики обещают возможность выбирать для поля битвы сервер UBI.com, правда нет ни слова о том, будет ли он бесплатным. Кооперативное прохождение Far Cry не планируется.

► FAR CRY – ОЧЕРЕДНОЙ SERIAL KILLER?

По прочтении данного превью у вас может сложиться впечатление, что в скором времени начнется новая эпоха 3D-шутеров. Выбравшись из се- рости и мрака, мы попадем в светлый мир Far Cry, на остров под кодовым названием «Рай». Над головой будет шпарить тропическое солнце, а раз- ноцветная радуга заставит сердце

биться с удвоенной силой. Однако пока что разработчики порадовали нас лишь тремя десятками скринов и тройкой роликов, мало что имеющих общего с реальным игровым процессом. Все выглядят необыкновенно красиво, но подобным искушенного зрителя нынче удивить тяжело. Насмотрелись, хватит уже. Чем завлекательней скриншоты, тем более сильное разочарование может постигнуть в день покупки игры. Однажды мы уже получили «подарок из будущего» в лице Unreal Tournament 2003. Мило и со вкусом, но, согласно данным сервиса Gamespy (<http://www.gamespy.com>), первая, морально устаревшая, часть Нереального Турина имела гораздо больше поклонников. Ведь нам нужна не футуристическая графика и тысяча непроходимых лабиринтов, хотя это тоже не помешает. Но все же главное – это захватывающий и интересный геймплей. Хороший продукт в рекламе не нуждается, а Far Cry пока что больше похож на великолепно оформленный подарочный набор. Что нас ждет внутри, никто не знает. Хочется надеяться, что разработчики не пойдут по самому популярному маршруту неудач и не отложат релиз Far Cry эдак на полгодика. Спешки, конечно, тоже не нужно, но и обжечься об очередного «убийца» Doom III как-то не хочется. ■

ВАРЛОРДЫ IV

ГЕРОИ ЭТЕРИИ

- Десять различных рас, каждая из которых исповедует свой стиль ведения войны
- Более 120 уникальных юнитов
- Обновленный движок игры, позволяющий применять тактические приёмы в сражениях, либо придерживаться четко проработанной стратегии
- Великолепная графика, зрелищные сражения, штурмы городов и заносы с использованием различных осадных оружий, нагические спецэффекты
- Народная кельтская и классическая музыка в качестве музыкального сопровождения
- Возможность игры по Интернету



Минимальные системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000

Процессор Pentium® 500 МГц; 128 МБ оперативной памяти; DirectX® 6.0; видеокарта с памятью 32 МБ; Клавиатура и мышь; модем для передачи данных 56 Кб/с.

Рекомендуемые системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP

Процессор Pentium® 700 МГц; 256 МБ оперативной памяти (для Microsoft® XP); видеокарта GeForce® с памятью 64 Мб.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-94-68, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компании MSE, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Ubisoft Entertainment, 2004. Infinite Interactive, разработка. Все права защищены.

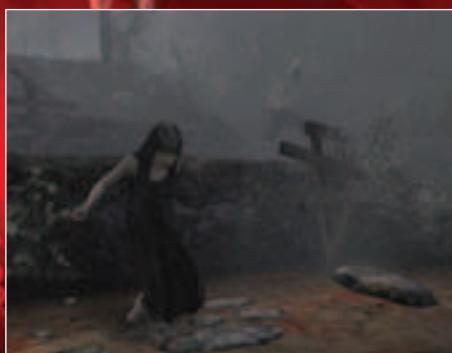


FORBIDDEN SIREN

ХИТ? ХИТ?



Юная Миоко Кадзиро (Miyako Kajiro), наверное, самый таинственный персонаж во всей игре.



Местность кажется знакомой любому, кто смотрел японские фильмы ужасов последних лет...



Текстурами лиц персонажей служат фотографии сыгравших их актеров.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment Europe
■ РАЗРАБОТЧИК: Sony Computer Entertainment Japan ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: 26 марта 2004 года

<http://playstation.com/>

ХИТ? ХИТ?



► Японский городовой – первый противник из числа тех, что встретятся вам в приморской деревеньке. Близко к нему лучше не соваться.



► Зомби прекрасно осведомлены о правилах ношения фонариков и оружия. Некто по имени Хори (Hori) умело управляет как с топориком, так и с серпом.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

«А» мама девочке и говорит: «Возьми денежку, пойди купи себе в магазине любую игрушку, только не «СИРЕНУ» с дальней полки». Пошла девочка в магазин, а там все полки пустые, и только в уголке на самой дальней полке стоит диск «СИРЕНА». Испугалась девочка, и тут загробный голос ей говорит: «Девочка-девочка, если ты не поиграешь в «СИРЕНУ», у тебя братик умрет от разрыва сердца». Девочка испугалась и убежала. А наутро у нее умер братик от разрыва сердца. Похоронили они его, прошло три месяца. Мама снова дала девочке денег на игру. Пришла девочка в магазин, а там опять все полки пустые, и только на дальней стоит «СИРЕ-

НА». А знакомый голос говорит: «Если ты не поиграешь в «СИРЕНУ», у тебя мама умрет от разрыва сердца». Испугалась девочка и купила диск. Принесла домой, включила приставку, начала играть, и тут ей голос говорит: «Девочка-девочка, скоро ты умрешь от разрыва сердца». А девочка, надо сказать, кино смотрела и была не дура. Поэтому она пережгла «СИРЕНУ» на болванку и отнесла на рынок знакомому пирату. Он продал сто дисков, и все, кто их купил, умерли от разрыва сердца. А девочке было пофиг, ее трамваем переехало».

Да простят нас читатели за столь пространное вступление, однако именно такие страшилки в стиле незабвенной «Красной руки...» Эдуарда Успенского, в свою очередь вдохновившегося жутковатым детскими

фольклором, наиболее точно соответствуют настрою *Forbidden Siren*. Если отбросить введенную Успенским юморную составляющую, остаются леденящие душу байки, в равной степени популярные как в детских летних лагерях России, так и среди американских и японских подростков – вспомним хотя бы историю о ведьме из Блэр, жутком веб-сайте «Страх.ком» или зловещей видеокассете, посмотрев которую, люди умирают. Разумеется, рано или поздно обязательно должна была появиться игра, эксплуатирующая все эти современные мифы. Ничуть не удивительно, что авторами такой игры стали японцы – недавний успех тамошних фильмов ужасов показывает, что тема на подъеме, и совершенно закономерным можно назвать желание SCEJ закрепиться в пустовавшей ранее нише игр «фольклорных ужасов» с яркой этнической окраской. *Forbidden Siren* (в Японии – просто

Siren) разительно отличается от остальных хитов жанра. Впервые увидев проект на августовском шоу PlayStation Experience в Лондоне, мы, ожидая чего-то типа *Silent Hill* или *Resident Evil*, были немало удивлены, когда наш персонаж – убегающий от зомби-полицейского мальчик – погиб, будучи не в силах предпринять ничего, чтобы защититься. Перезапустив уровень, мы снова попробовали найти какое-то оружие, отыскать противника в ловушку. Безрезультатно. Парнишка был абсолютно беспомощен против мерно вышагивающего трупа. Экспериментируя в полном отчаянии, мы наконец обнаружили, что кнопка L2 помогает увидеть окружающее глазами... настигающего нас полицейского. Как вскоре выяснилось, этот геймплейный механизм является краеугольным в деле прохождения игры. Впрочем, предоставим-ка мы слово автору...

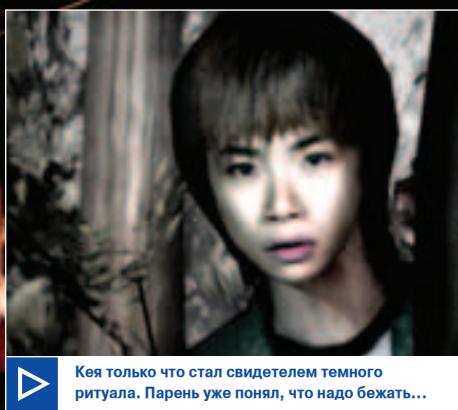


► Кея Суда (Kyo Suda) наносит удары, пользуясь неповоротливостью противников.

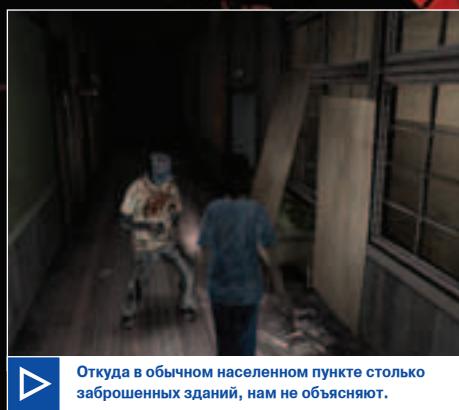


► Графика не представляла бы собой ничего особенного, если бы не спецэффекты.

ХИТ? ХИТ?



Кей только что стал свидетелем темного ритуала. Парень уже понял, что надо бежать...



Откуда в обычном населенном пункте столько заброшенных зданий, нам не объясняют.



ЧТО ВИДИШЬ?

На вопросы отвечает главный режиссер Кэйитиро Тояма (Keiichiro Toyama) – человек, придумавший *Forbidden Siren*.

Вопрос: К какому жанру вы относите свою игру?

Ответ: *Siren* – уникальный, атмосферный представитель survival horror.

В.: Если можно, расскажите подробнее о сюжетной завязке. Какими персонажами мы сможем управлять?

О.: Некая жуткая сила захватывает японскую деревушку Ханюда (Hanyuda). Морские волны окрашиваются в цвет крови, и деревенские жители начинают меняться, превращаясь в существ, которым чуждо все человеческое. Наша история охватывает три дня этого кошмара наяву. В *Siren* игрок будет наблюдать за происходящим глазами десяти различных персонажей, ведущих отчаянную борьбу за выживание в мире ужаса, тайн и всеобщей клаустрофобии. Хронология намеренно выбрана рваная – эпизоды происходят в произвольном порядке.

ке, и единственный способ понять происходящее, это увидеть события глазами всех десяти героев. Персонажи наделены способностью «заимствовать зрение» находящихся поблизости монстров и других людей – только таким образом можно предупредить надвигающуюся опасность. Но в этом кошмарном мире подобные экстрасенсорные способности могут оказаться настоящим проклятьем...

В.: В чем уникальность концепции *Siren*, ее отличие от других представительниц жанра игровых ужасов?

О.: Хотя таинственный и зловещий мир оживает в мистических историях разных культур, мы оживляем его с упором на характерный японский сэттинг. Игра представляет собой ряд коротких сценариев со сменяющимися главными героями, ее изюминка – в постепенном объединении множества разных сюжетных элементов. Оригинальная система site-jack (буквально – «похищения зрения») позволит игрокам найти

собственный путь в этом опасном лабиринте. Изменившаяся питьевая вода оказала влияние на всех без исключения жителей деревни и приезжих, так что все они могут смотреть на мир чужими глазами.

В.: Какие моменты игры вы считаете наиболее пугающими?

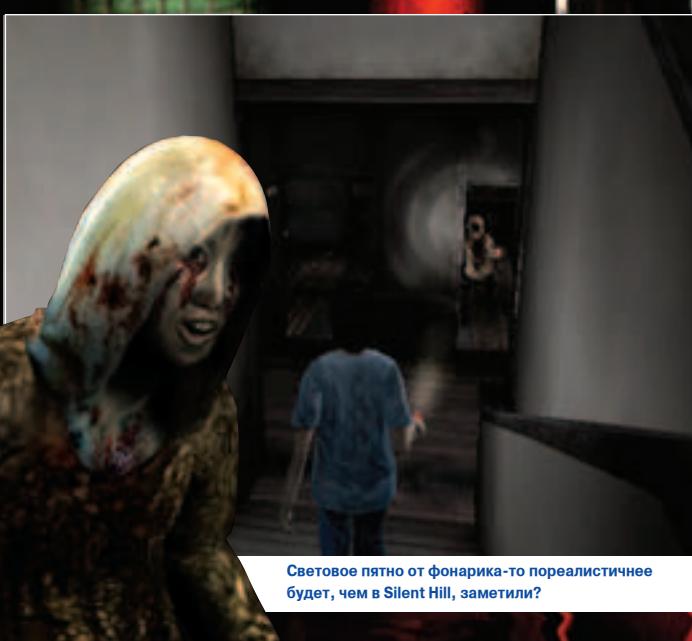
О.: Всегда страшно видеть близкую опасность, пользуясь функцией site-jacking. К этому примешивается отчаяние, когда страшно просто от того, что вроде бы нет шансов остаться в живых; когда один за другим люди уходят и возвращаются уже в облике зомби.

В.: Наверняка предусмотрены какие-то виды оружия?

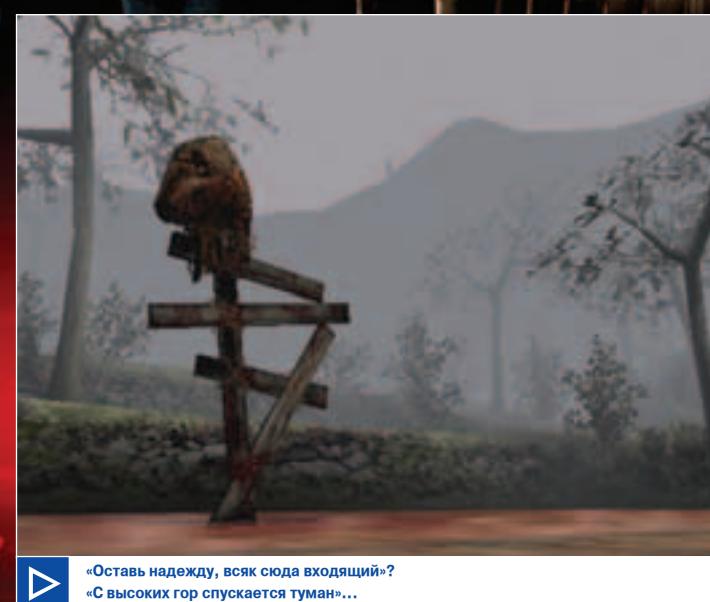
О.: Да, они разбиты на подручное «ударное» и огнестрельное оружие. Первая категория включает в себя всевозможные ножи, трубы, дубинки, молоток и даже обычный зонтик; во вторую входят пистолеты и ружья, в том числе снайперская винтовка с мощным оптическим прицелом. Надо

ЧТО ВИДИШЬ?

Механизм site-jacking моментально показывает картинку глазами существа, находящегося очень близко, но если этот субъект несколько удален, процесс напоминает поиск каналов на старом телевизоре: нажав L2, вы крутите левую аналоговую рукоятку Dual Shock, стараясь избавить изображение на экране от помех. Настроив изображение, его можно привязать к одной из четырех «геометрических» кнопок, так что при желании можно попеременно наблюдать за происходящим с точек зрения четырех существ поблизости.



Световое пятно от фонарика – то пореалистичнее будет, чем в *Silent Hill*, заметили?



«Оставь надежду, всяк сюда входящий»?
«С высоких гор спускается туман»...

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:

000700 - если Вы абонент Мегафон (ОАО Sonic Duo)

8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")

8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **\$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "Мегафон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 910i, 9210, 9210i.

Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНК

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.

Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 910i, 9210, 9210i.

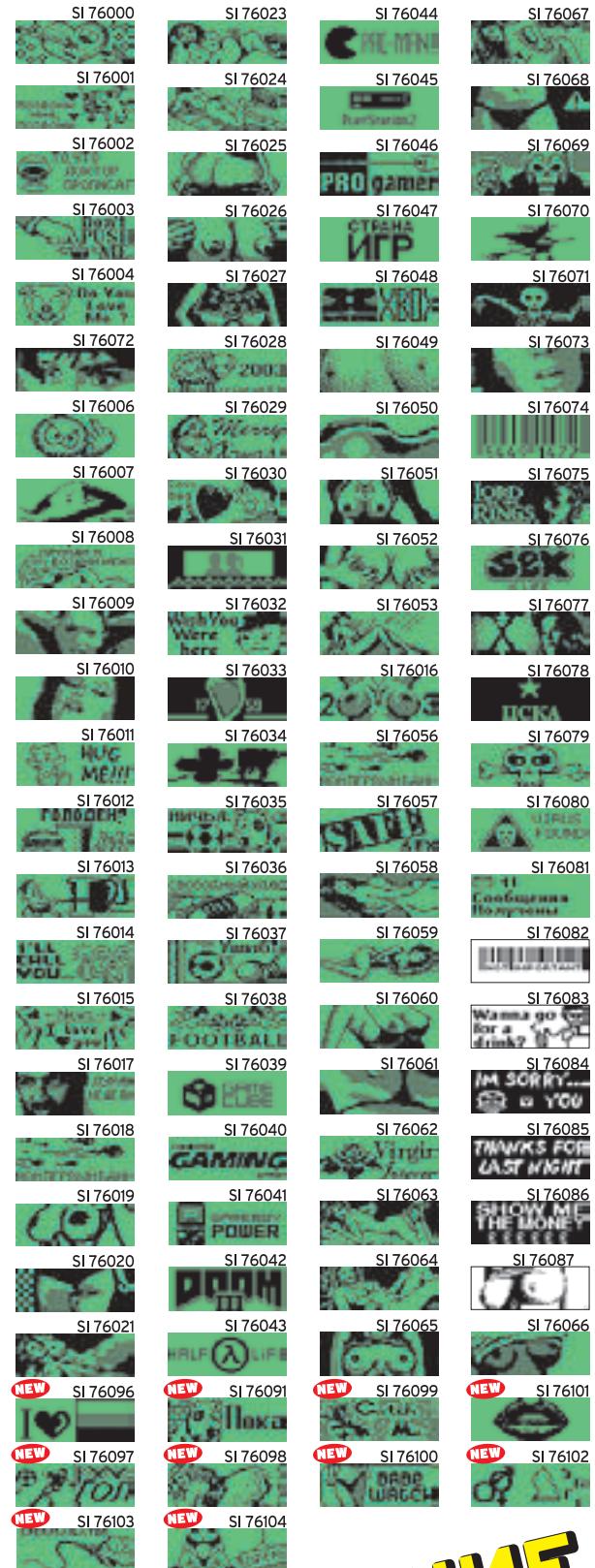
Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: sales@smxit.ru.

Powered by



Картинки

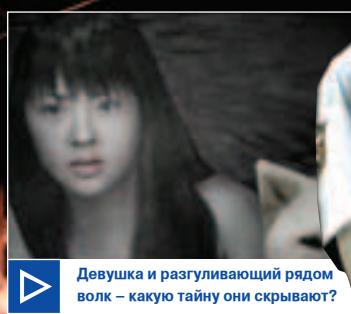


ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 31597	Bring Me To Life	Evanescence	SI 60099	Jenny From The Block	Jennifer Lopez
SI 8487	Brown Eyed Girl	Van Morrison	SI 60170	Lady Marmalade	Christina Aguilera
SI 60197	Calling	Geri Halliwell	SI 60147	Мое сердце	Сплин
SI 60127	Ex-Girlfriend	No Doubt	SI 60081	Who Let The Dogs Out	Baha Men
SI 60145	Филини	Сплин	SI 75049	People Are Strange	The Doors
SI 75064	Wheneve, Wherever	Shakira	SI 60191	Pink Panther Theme	Henry Mancini
SI 60122	Fraggle Rock	The Muppets	SI 31953	Пог испанским небом	Ariana
SI 60087	Go Let It Out	Oasis	SI 60143	Полковник	Би-2
SI 60203	Head Over Feet	Alanis Morissette	SI 60148	Попытка №5	Виагра
SI 60139	Hey Baby	No Doubt	SI 60144	Серебро	Би-2
SI 60098	I Am Mine	Pearl Jam	SI 60128	She's The One	Robbie Williams
SI 60204	Ironic	Alanis Morissette	SI 60166	Strangers in the night	Frank Sinatra

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77057
	SI 77011		SI 77033		SI 77058
	SI 77012		SI 77034		SI 77059
	SI 77013		SI 77035		SI 77060
	SI 77014		SI 77036		SI 77075
	SI 77015		SI 77037		SI 77076
	SI 77016		SI 77038		SI 77077
	SI 77017		SI 77039		SI 77078
	SI 77018		SI 77042		SI 77078
	SI 77020		SI 77043		SI 77093
	SI 77021		SI 77088		SI 77094
	SI 74048		SI 77089		SI 77095
	SI 77086		SI 77091		SI 77096
	SI 77087		SI 77092		SI 77084
	SI 77079		SI 40061		SI 77083
	SI 77080		SI 77081		SI 77082
	SI 40058		SI 77082		SI 77082

ХИТ? ХИТ?



Девушка и разгуливающий рядом волк – какую тайну они скрывают?

ГРОБ НА КОЛЕСИКАХ И КРАСНОЕ ПЕЧЕНЬЕ

Жутковатые истории, полюбившиеся г-ну Тояме, так называемый детский фольклор, послужили основой для упомянутой в начале статьи повести «Красная рука, черная простины, зеленые пальцы» писателя Эдуарда Успенского. Впервые напечатанная в 1990 году в журнале «Пионер», она вызвала бурю гневных откликов родителей – по их мнению, произведение вусмерть пугало детишек, отказывавшихся после прочтения выходить из дома. Дети же читали взахлеб и пересказывали «страшилки» друзьям...



МЫ БЫЛИ НЕМАЛО УДИВЛЕНЫ, КОГДА НАШ ПЕРСОНАЖ – УБЕГАЮЩИЙ ОТ ЗОМБИ-ПОЛИЦЕЙСКОГО МАЛЬЧИК – ПОГИБ, БУДУЧИ НЕ В СИЛАХ ЗАЩИТИТЬСЯ...

сказать, что, планируя геймплей, мы специально сделали акцент на изучение игроком рельефа окружающей местности и применение различных stealth-хитростей, поэтому роль оружия ощущуемо снижена по сравнению с тем, что мы видим в других играх жанра. В *Siren* очень сложно найти патроны, их всегда будет недостаточно.

В.: Ключевую роль при создании атмосферы игры или фильма ужасов играет детальная проработка визуальной и звуковой составляющих. Как ваша команда подошла к этим сторонам производства?

О.: Тут мы, опять же, исходили из особенностей национального коло-

рита. Фоновая музыка, записанная с использованием японских народных инструментов вроде сямисэна и часто переходящая в заунывные, вызывающие гнетущее чувство религиозные напевы, отличает звуковую картину *Siren* от продукции других издательств. В области графики наши сотрудники уделили особое внимание природным явлениям, таким как дождь, туман и роса. Чередование света и тени – излюбленная тема японских живописцев, художники и программисты SCEJ также обратились к ней, чтобы наилучее выпукило отобразить атмосферу всепоглощающего страха и клаустрофобии. Мы специально предприняли

няли несколько вылазок в заброшенные деревеньки, где много фотографировали, – отснятый материал стал ценным подспорьем для дизайнеров фонов. Все персонажи обладают портретным сходством с реально существующими людьми (они же привлекались для «захвата движений»), причем далеко не всегда это профессиональные актеры.

В.: Есть ли какие-то произведения (литературы, кино и т. д.), оказавшие на вас сильное влияние в процессе работы над игрой?

О.: Я всегда интересовался японскими романами и мангой ужасов, это увлечение переплелось с любовью к

динамичным голливудским ужастикам восьмидесятых. Также я коллекционирую так называемые «городские легенды» – пугающие или просто таинственные истории, якобы происходившие на самом деле. Безусловно, существенное влияние на мою работу оказала мифологическая система, созданная Говардом Лавкрафтом.

В.: Существует ли вещь, которую вы не решились воплотить в Siren из-за того, что она была бы слишком страшной?

О.: Нет. Я включил в игру все пугающие элементы, которые только пришли мне в голову. ■



Среди играбельных персонажей – уже известный нам Кея, школьница Харуми, местная молница Наоко, пенсионерка Райко и другие.



Журчание воды, шелест листьев, звуки шагов мягко крадущегося Жүгләрдәмидийна Гүррагчи





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: fighting ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2004 года

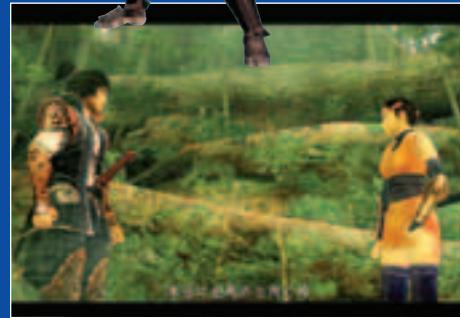
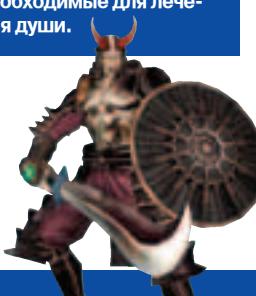
В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.capcom-europe.com/>

ONIMUSHА BLADE WARRIORs

ДОЛЙ РАУНДЫ!

В поединках каждый из бойцов имеет некоторое количество жизней (по умолчанию – три), после гибели он автоматически оживает, при этом энергия противника не восстанавливается(!), хотя тот может и успеть усилить свои возможности за счет поглощенных душ. Как правило, такая схема применяется в полуспортивных играх вроде бокса или реслинга, и любителям классических файтингов покажется непривычной. Основная тактика в таком случае заключается не в том, чтобы победить любой ценой, – необходимо экономить жизненную энергию и при любом удобном случае ловить необходимые для лечения души.



► Сюжетные сцены, как ни странно, в игре не так скучны, как можно было ожидать от файтинга.



► Красивая сцена... если не обращать внимания на криво нарисованное «столкновение» мечей.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН

wren@gameland.ru

С удовольствием разочарую тех, кто мечтает о «файтинге с героями из Onimusha». Onimusha Blade Warriors (японское название – Onimusha Buraiden) – игра несколько другого жанра. В самом деле, чтобы сделать игру, всерьез конкурирующую с Virtua Fighter, Dead or Alive и прочими грандами, надо очень сильно постараться. А файтинги «второго эшелона», вроде Blood Roar, попросту никому не нужны, ибо только отвлекают от тренировок «за Talim» или, скажем, «за Kazumi».

Но есть другой вариант. Общественность всегда тепло воспринимает альтернативу традиционным играм – «файтинги широкого профиля» (можно даже назвать это 4x4 Fighting – удачный термин, подчеркивающий заодно и ориентированность на режим для четырех игроков). Кто во времена Dreamcast не погонял в компании друзей Power Stone или Heavy Metal Geomatrix, многое потерял, поверьте мне. Из последних проектов такого рода можно отметить Naruto: Narutimate Hero (PS2), не стоит забывать и о мегахите Super Smash Bros. Melee (GC). В этот ряд теперь можно смело добавить и Buraiden.

СТАНДАРТНЫЙ НАБОР

Одна из фич игр такого рода – свободное передвижение по большой арене. В Buraiden используется один из двух популярных вариантов – деление локации на три «плоскости», между которыми герои могут перемещаться прыжками. Естественно, графика при этом полностью трехмерна. Вторая важная деталь – наличие большого количества призов, что добываются в постоянно «обновляющихся» сундуках. Элементы разрушения бэкграунда тоже присутствуют, но в очень небольших количествах (например, можно разбивать горшки), и использовать обломки предметов в качестве оружия нельзя. Зато в сундуках лежат магические кристаллы, бомбы, мечи, волшебные и не очень дубинки, автоматы, бластеры и еще черт знает что – в луч-

ших традициях Power Stone. Что касается игровых режимов, то здесь, скажем так, царит полный коммунизм. Можно играть одному против компьютерных бойцов (от одного до трех), устроить бой пары на пару, либо же «каждый сам за себя». Практически любой вариант, который придет к вам в голову, может быть реализован – достаточно лишь покопаться как следует в настройках.

ПРЕДКИ И ПОТОМКИ

В Buraiden изначально открыто 12 бойцов, ориентировано столько же являются скрытыми. Почти все они – герои (положительные или отрицательные) игр серии Onimusha, включая (внимание!) третью часть, но (скорее всего) без храброго француза, чьим прототипом был Жан Рено. Различия между ними,

ГРУППА ПОДДЕРЖКИ

ПОЛНОЦЕННАЯ ИГРА ИЛИ ЧАСТЬ ПРОМО-КАМПАНИИ?

Игра (во всяком случае, японская версия) встречает вас... огромным и очень красивым роликом из Onimusha 3 – с нарезкой сюжетных CG-сцен и геймплея. Прямо сразу, без предупреждения, не прячась за скромным пунктом в меню. И уже после него следует ролик из собственно Buraiden. Нетрудно до-

гадаться, что и даты релизов обеих игр разнесены во времени так, что при написании материалов о первой игровые журналисты никак не могут не вспомнить о второй. И ничего тут не поделаешь – уж очень хочется самому увидеть, как умирают средневековые демоны под огнем современного автоматического оружия.



► Безумные бои вчетвером – визитная карточка игры. Смешались в кучу положительные и отрицательные герои, люди и демоны, мечи и магия... И помните, что напасть на врага со спины – самое правильное решение.

правда, не столь велики, как хотелось бы, и касаются в основном баланса базовых характеристик – скорости, силы атаки и радиуса действия оружия.

Сюжет – далеко не единственная фича, позаимствованная из старых игр серии. Внешне многие атаки выглядят ровно так же, как и раньше – можно махать мечом, либо пинать врагов ногами. Есть комбинации этих атак со стрелками джойстика, а также простейшие комбо (достаточно просто тупо тыкать в одну и ту же кнопку). В глухую защиту уйти можно, выставив блок, однако его использование отнимает у вас специальную энергию, восполняющуюся со временем. Более продвинутую атаку можно выполнить, зажав кнопку удара мечом (это «зарядит» оружие). Ключ к успеху в бою кроется в грамотной ловле «душ», вываливающихся из сундуков, либо появляющихся после грамотно выполненной атаки. Как и раньше, нужно зажать специальную кнопку, притягивающую эти самые «души». В результате у вас могут быть улучшены характеристики героя, либо восполнена энергия (обычная и блока).

► ОДНОМУ В ПОЛЕ СКУЧНО

Как и положено, присутствует режим Story, где вам разрешат выбрать одного из доступных бойцов, каждому соответствует своя сюжетная линия. Сюжетные ролики приятно разнообразят игровой процесс, который сводится к избиению толп «обычных» противников на локациях, что сильно напоминают ви-

денные в старых играх серии. Альтернативные задания – коллекционирование душ (за определенное время) и убийство действительно сильных врагов. Конечно, по японской версии оценить сюжетную линию сложно, но складывается впечатление, что Story интересен исключительно как способ открывания новых арен и бойцов.

► ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

Настоящий же драйв Buraiden кроется в полноценных VS-поединках (в которых могут участвовать до четырех человек одновременно), не привязанных к сюжетным событиям. Очень радует богатство настроек – можно выбрать не только своего бойца, но и вражеского (управляемого AI), и арену. К сожалению, многие опции японской версии остались для меня тайной за семью печатями, однако вполне хватает и того, что понятно без слов. Тактика в бою обычно сводится к маневрированию по арене, борьбе за призы и души, а также постоянному прессингу – нельзя стоять на месте и ждать, пока противник откроется. К примеру, некоторые виды оружия (автомат и бластер) наводятся автоматически и могут «достать» врага даже на другом «слое» экрана. И нет ничего страшного, если тот поставит блок – сокращение его энергии до минимума также будет неплохим подспорьем в схватке. Напротив, если враг обзавелся большой дубинкой, стоит попробовать у него ее выбрать, да подобрать самому – пригодится обязательно!

СЕКРЕТЫ, СЕКРЕТЫ...

MEGA MAN ПРОТИВ ДЕМОНОВ?

Далеко не все герои в игре имеют прямое отношение к вселенной Onimusha. В частности, среди них есть Mega Man (из EXE- и Zero-серий) со своей уникальной локацией. Всего бойцов (согласно информации из официального гайда) должно быть как минимум 22 человека (впрочем, не

только). Чтобы открыть новых, нужно проходить Story-режим, выполнять задания в духе Dead or Alive 3 (победить подряд определенное количество противников). И, наконец, финальный аккорд – часть секретов требует наличия сейва от Onimusha 3! Вот вам и промо-кампания...

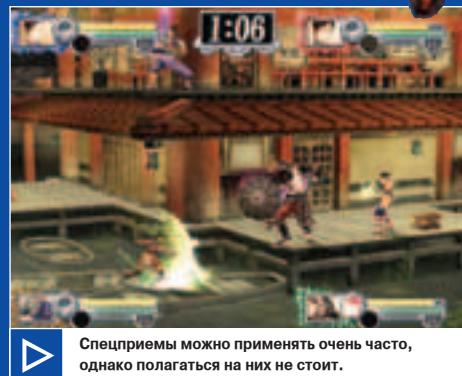
Пригодится обязательно вам и сама Buraiden (Blade Warriors) – возможно, она не повторит успех «обычных» игр серии Onimusha, но очень многим геймерам придется по душе. Особенно если играть не в одиночку, а в компании с друзьями. ■



► Магия, использующая молнии, – самая красивая, однако огонь и ветер столь же эффективны.



► Графика в Onimusha Blade Warriors кажется слабоватой, когда камера отъезжает назад, но если она приближается к бойцам вплотную, то видно, насколько хорошо их детализация. Не Soul Calibur 2, но все же...



► Спецприемы можно применять очень часто, однако полагаться на них не стоит.



► Отличный кадр, наглядно демонстрирующий всю прелест игры вчетвером.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Новый диск
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Boolat ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2004 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.lagsters.com>

→ ТОРМОЗИЛКИ

БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ ПОЕМ МЫ...

Надо сказать, заезды в «Тормозилках» очень лихие! Странная гравитация вызывает порой ощущения, во многом сходные с теми, что были в *Sirious Sam 2*. Помните, уровень с измененной силой тяжести? Поначалу очень непривычно! А теперь представьте себе, что вы при этом еще мчитесь на такой скорости, что в ушах заклыдывает! А, так сказать, «коллеги по трассе» всеми силами стараются вас с этой самой трассы выпихнуть, лишив при этом автомобиля, здоровья и доброй репутации. В общем, если к релизу игры доведут до ума, то это развлечение отнимет массу свободного времени. Уходите на каникулы!

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
 glagol@gameland.ru

Омнится, в мае мы уже любопытничали о гонках с необычным «стримительным» названием (см. СИ №11(140)). Но тогда это был, что называется, первый удивленный взгляд на предмет. В ту далекую солнечную пору земля полнилась смутными слухами и намеками. Ходили разговоры о секретных исследовательских лабораториях где-то во глубине земель Франса-Иосифа. И вот недавно с этих самых земель к нам редакцию прибыла посылка с демо-версией игры.

Прошившись в Quick Race, поначалу все подумали: «Ballistics на колесиках!». Перешли на чемпионат. Нет, не Ballistics!

Во-первых, оружие. Во-вторых, деньги. Первое для успокоения конкурентов. Второе для покупки первого. У всех машинок общим является только количество колес – по три штуки на брата. В остальном они являются уникальными, ибо каждый гонщик собирает себе железного коня в зависимости от фантазии и наличных средств (вторая область достойного применения денежных средств – покупка колес, бамперов, двигателей и прочих радостей автомобилиста-самородка).

Рассекать волны – то есть, тьфу, что я говорю-то! – трубы предстоит в таком футуристическом из себя мире. Ядерные отходы, шахты, трущобы, канализации – романтика, одним словом. Причем, за это удовольствие еще придется и заплатить. Кататься вы будете именно по тем трассам, на которые достанет всеобщего эквила-лента всех товаров. Все-таки для постыдной вселенной роль желтого металла явно преувеличена!

Тем не менее легкий налет меркантилизма не слишком пагубно оказываетя на киберпанковском антураже. Коматозное название отнюдь не мешает игровому процессу демонстрировать завидную скорость и такое нашеенское, родное лихачество. И то сказать: какой

русский не любит быстрой езды?! Вдбавок ко всему в геймере развивается стяжательство – новые бамперы, колеса, движки, пилоны (устройства со слотами для установки вооружения), диски... Тут, сами понимаете, коготок увяз – всей птичке пропасть. Вот и начинается гонка вооружений, победить в которой сможет обладатель самого устойчивого вестибулярного аппарата. Уверяю, что управление трехколесным каром дастся гораздо сложнее, чем в упомянутой «Скорости» – игровая механика этих гонок здорово разнится, да и процесс тут жестче, агрессивнее, напористей. Если у вас этих качеств нет, пора бежать в ближайшую аптеку за смертностью – в «Тормозилки» играют настоящие мужчины! ■

НЕМНОГО О ПИЛОНАХ

(ЭТО НЕ STARCRAFT!)



В игре есть несколько типов оружейных пилонов – устройств для установки оружия. Каждый пylon предназначен для особых видов орудий истребления. Мы представляем вашему вниманию

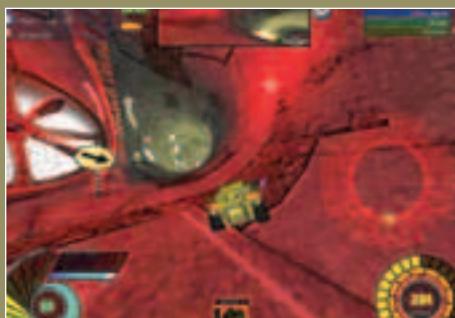
ющий на точность попадания установленного в нем оружия. 430 знаков. «Тяжеловес» – пylon, предназначенный для установки в нем самого мощного и тяжелого оружия. Крепежная система несколько нестандартна, поэтому немногое оружие можно в него монтировать, но того, что вы поставите, будет достаточно для разнесения соперников в клочья..



▷ Канализации будущего – настоящий рай для диггеров и игроков в «Тормозилки».



▷ Несмотря на невероятную свободу действий, в игре приходится придерживаться определенного направления. Об этом красноречиво свидетельствует и «Кирпич».



▷ Указательных знаков на трассе много, вот только толку от них на такой скорости никакого.

HOMEPLANET

ИГРА С ОГНЕМ

"В предыдущей версии соотношение сил игрок-AI равнялось 1:10. С выходом add-on'a все повернётся самым неприятным образом. Два корабля противника способны вышибить дух из аса Homeplanet!"

- **PC Игры (№1)**





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG/strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не определен
■ РАЗРАБОТЧИК: Elemental Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не определено
■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2004

<http://www.elementalgames.com/rus/>

В РАЗРАБОТКЕ



► Этот скриншот полагается рассматривать, слушая «Утро» Грига.



► Этот вертолетик – ваш курсор в стратегическом режиме.



► Бандит вовсе не ставит коммерсанта на бабки – идет мирная торговля хлебушком, медикаментами, оружием и наркотиками.



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2. ДОМИНАТОРЫ

НЕ БОГИ КВЕСТЫ СОЧИНИЯЮТ

На самом деле текстовые квесты КР несколько не дотягивают до классических образцов Interactive Fiction, являясь скорее аналогом диалогов в Fallout. Вы не можете вводить произвольные команды, а вынуждены обходиться выбором из фиксированных вариантов. Однако и на этом материале можно строить интересные приключения, чем и занимается «Союз независимых квестописателей» (<http://questmakers.bofh.ru>). Эта весьма солидная международная организация ответственна за текстовые приключения КР2. Вы тоже можете стать ее членом – инструментарий доступен всем на сайтах Elemental Games и СНК.

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Если можно описать первый эпизод «Космических рейнджеров» одним словом, то этим словом будет «демократичность». Не хотите аркадных вставок – не играйте. Не нравится разрешение 1024x768 (или не тянет компьютер) – делайте установку для 800x600. Не катит музыка – переименовывайте свои mp3 в dat, и вперед!

Персонаж вроде бы работал на Галактическое правительство, но на деле можно было заниматься чем угодно: торговать, пиратствовать или вообще работать космическим мусорщиком. Тексты и терминология игры тоже были близки сердцу любого геймера, воспитанного на «Кин-дза-дзе», «Вангерах», и стихотворении про бутяку. Сам же игровой процесс мог в разные моменты напоминать Elite или Star Control, но это было ощущение скорее узнаваемости, чем вторичности.

Первые «Рейнджеры» собрали солидную фанатскую базу, и вопрос о продолжении был решен. Главной задачей авторов было ничего не испортить. Выход из положения был найден следующий: из недр инфици-

рованных «Спектрумом» мозгов разработчиков всплыла игра Nether Earth, аналог которой был пристегнут к основному игровому процессу КР. Тут же были придуманы Доминаторы, новая раса роботизированных врагов, гибрид между терминаторами и домино... то есть биониклами. От первых они унаследовали ненависть к органическим формам жизни, а от вторых – собираемость из отдельных деталек.

Nether Earth в исполнении Elemental Games выглядит вот как: после то-

го, как планетарная система почти

освобождена от Доминаторов,

правительство «недочищенных»

планет может обратиться к

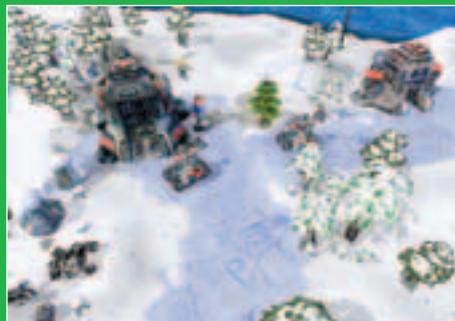
рейнджеру с просьбой взять под контроль захваченную базу Доминаторов и с их помощью перебить остальных, еще не захваченных. Игрок будет заниматься производством деталей, сборкой из них роботов, программированием или, как выражаются авторы, «постановкой задач», а по необходимости сможет и занять кресло пилота доминаторской «Евы». Все это в полном 3D, в отличие от остального движка, который изменений не претерпел и остался спрайтовым. Если же вашему компьютеру не по зубам трехмер, или стратегический режим вас не привлекает, то «войнушку» можно отключить точно так же,

ОДИНОКИЙ РЕЙНДЖЕР

С «МУЛЬТИКОМ» ПРИДЕТСЯ ПОДОЖДАТЬ

Многопользовательской игры в «Космических рейнджерах 2» не планируется. Авторы что-то говорят про то, что игра походовая, и игрокам будет скучно ждать, когда другие сделают ход, что «нереально играть по сети в игру длиной в 5000 ходов». Но потом признаются: не успели. Обещают в КР3, вместе с полными реалтаймом и трёхмерностью. А может, ко второй части патчик сделаем, хоть вроде Melee Mode в Star Control? А то Hot Seat стынет...





это особого влияния не окажет. Рейнджеры смогут заболеть или пострадать под воздействие стимуляторов. Горький опыт Fallout учит, что первое обычно бывает следствием второго, но авторы уверяют, что, наоборот, стимуляторы могут дать иммунитет к болезням. Покупайте только у сертифицированных дилеров! Среди космических объектов появятся медицинские станции и бизнес-центры. Первые – логическое следствие появления болезней (от них можно излечиться) и стимуляторов (их можно купить). Бизнес-центр, по словам разработчиков, расширяет экономический аспект

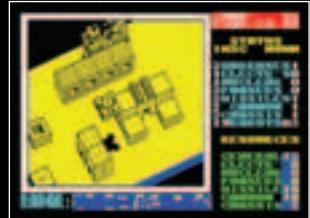
оригинальной игры: там вы сможете, например, взять кредит, или наоборот, вложить деньги в строительство новой станции. Действие «Космических рейнджеров 2» происходит спустя 200 лет после событий первой игры. Оружие и оборудование будут выглядеть и называться по-другому, но цены и баланс сил останутся прежними. Игровая вселенная будет также расширена – планетарных систем станет больше. Однако расстояния между космическими объектами останутся прежними, физически корректными. Конечно, генератор случайных чисел все равно, какого размера карту

ПРАВИТЕЛЬСТВО «НЕДОЧИЩЕННЫХ» ПЛАНЕТ МОЖЕТ ОБРАТИТЬСЯ К РЕЙНДЖЕРУ С ПРОСЬБОЙ ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ ЗАХВАЧЕННУЮ БАЗУ ДОМИНАТОРОВ.

РОБОТЫ НИЖНЕЙ ЗЕМЛИ

«ЕСЛИ БЫ К ПРОЦЕССОРУ R2D2 ПРИСТАВИТЬ КОРПУС T1000...»

Идея, впервые использованная в игре Nether Earth – «ручная» сборка и программирование боевых машин – позже вдохновляла разработчиков таких игр, как Robo Rumble (1998), Extreme Tactics (1998), Tanktics (1999), Metal Fatigue (1999) и пасифистский Mind Rover (1999). Однако непрямое управление использовалось лишь в последней, и было весьма зубодробительным. Сумеют ли «Элементалы» найти



баланс играбельности и оригинальности?

создавать, но мы все-таки надеемся, что авторы найдут способ перевести количество в качество. ■

каждую неделю

крутое информационный удар

Хочешь знать об играх все?



Первая общероссийская игровая газета

Впервые на российском рынке – игровая газета "DiskMan". На 32 цветных страницах вся информация о мире компьютерных игр: последние новости от разработчиков и издателей, скандалы российского и западного мультимедиа-бизнеса, рассказы о безусловных хитах и наиболее провальных проектах. Много скриншотов, фотографий, а также коды, баги, паскальные лица, прохождения и многое другое. Впервые игровое издание делают настоящие профессионалы. Самые свежие новости, скандалы, самые свежие обзоры и анонсы – только на страницах газеты "DiskMan". Мы выходим ЕЖЕНЕДЕЛЬНО, а значит, наши читатели получают в четыре раза больше информации!

\$0,5

В три раза дешевле любого игрового журнала





■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: ValuSoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Delphieye ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2004 года

В РАЗРАБОТКЕ

NITRO FAMILY

ХОРОШО ЛЕТИМ!

Оружие в игре делится на два типа: обычное и для проведения комбо. Пулемет, ракетница, дробовик – это комбо-оружие. В каждую руку можно взять по одному такому стволу («обычное» же оружие занимает обе руки, зато оно мощней). Любая связка (дробовик – пулемет, ракетница – дробовик и так далее) имеет свои достоинства и недостатки, плюс надо учитывать, на кого идем. После всех приготовлений кидайтесь в бой и страйтесь как можно чаще проводить комбо: подкидывайте противника в воздух, подстрелив его под нужным углом, а затем «допивайте» его из другого ствола. Кстати, благодаря быстрой смене оружия и чуть менее быстрой зарядке супостата можно «продержать» в воздухе достаточно долго.

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Nitro Family – шутер о четырех руках, двух головах, но об одной паре ног. Как так? Да просто надо взять среднестатистическую ячейку общества и посадить женскую ее половину на спину мужской. В прямом смысле – ни о каком изживении речи не идет, это вам не экономическая стратегия!

«Ходока» зовут Виктор Чопски (Victor Chopski), а «наездницу» – Мария. Он потомственный охотник, не особо обременяющий себя мыслительной деятельностью, она обворожительная укротительница диких животных, работающая в цирке. Их встреча была судьбоносной – Виктор и Мария влюбились друг в друга с первого взгляда и поженились.

У мужчина проблем как ни бывало: посадит пассию на спину (уж больно маленькая она у него, беззащитная), и на охоту. Мария взглядом парализует животных, а Виктор их ловит. Так и жили. Через некоторое время у них появился первенец. Родители были просто счастливы. Но вскоре семейной идиллии приходит конец – международная корпорация Golden Bell крадет их чадо для экспериментов. Супружеская пара тут же срывается со своего «гнездышка» (что в лесах, на лоне природы) и отправляется на поиски отряда.

Предыдущие два абзаца – это самые «поэтичные» (если выражаться языком Маяковского) строчки о Nitro Family, которые вы когда-либо сможете прочитать. Ибо лексикон журналистов, пишущих об этом самородке корейской игровой индустрии, далек от высоких сфер. «Кровь», «мясо», «угар», «драйв» – гораздо более подходящие слова.

Создавая концепт будущей игры, разработчики инспирировались как трешевыми фильмами, так и картинами Тарантино, Родригеза. Пригласившие сюда еще любовь к файтингам и к старым игрушкам. Плодом такого вдохновения стало желание сделать бойкий, свежий, яркий шутер, пропитанный изрядным количеством юмора, насилия и… женского пола. Виктору и Марии огнем и мечом предстоит пройти по всем базам Golden Bell. А ведь их охраняют целые легионы.

Тут-то охотничьи навыки супружев придутся как нельзя кстати. Мария гораздо сшибать головы хлыстом тем, кто подошел слишком близко; а как приходит время отступать, она подпрыгивает вверх и накрывает преследователей ракетным заплом. Виктор же обожает «играться» с противником: мяч – тело супостата, а ноги, чеканящие мячик, – стволы в левой и правой руке. В полете враг практически беззащитен, поэтому чем дольше Виктор «держит» врага в воздухе, тем лучше.

Для создания своей игры Delphieye лицензировали движок Serious Sam. Ибо он способен поддерживать огромные количества врагов и обширные открытые пространства. Да, путь к Red Chief'у (так зовут малыша Марии и Виктора; предположим, его имя переводится как «Красный кардинал») обещает быть неблизким и тернистым. Зато будет весело, это уж точно! ■

КРАСОТОЙ СПАСЕТСЯ МИР

КОРЕЙСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ПРЕКРАСНОМ

Вот всего лишь парочка выдержек из интервью с разработчиками: «...Nitro Family – игрушка не для детей, студентов медицинских вузов и романтически настроенных особ... В игре много соблазнительных женских персонажей, есть приватные сцены в отелях, по улицам бродят ночные бабочки...» А как вам это: «Иногда заходит серьезный разговор, мол, не «засунуть» ли нам в игру побольше эдакого...». Что подразумевается под «эдаким» тактично оставим «за кадром».



► Иконка сбоку – прямо как в файтингах. Чем длиннее комбо, тем больше очков дадут.



► Большинство боев будет происходить на индустриальных пейзажах.

► Эти ребята еще хотят на людей похожи, а то все какие-то мутировавшие свиньи да курицы вокруг бегают.



LIZARD CINEMA TRADE
СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 12 ФЕВРАЛЯ

Мрачный остров, покрытый непроходимыми дремучими лесами. Это проклятая земля, где стоит Дом мертвых - обитель Зла. Полчища вампиров, чудовищных тварей, монстров, восставших из ада живых мертвецов жаждут только одного: свежей человеческой плоти. Никто еще не выбирался с острова живым. Об этом не подозревали друзья-студенты, решившие хорошо повеселиться на экзотической вечеринке, устроенной на необитаемом острове. Истина открылась им слишком поздно: силы тьмы уже ощутили вкус крови. Зло не успокоится, пока не утолит голод. От нечести нет спасения? Но заложники острова смерти вступают в борьбу с силами тьмы. Только как убить зомби, если тот уже мертв?

Режиссер Уве Болл. Создатель триллеров "Глушь" и "Лицемерие".

В ролях: Юрген Прохнов ("Воздушный отряд №1", "Лодка", "Поддержка", "Английский пациент", "Последний беглец"), Клинт Ховард ("Семейка Адамс", "Аполлон 13", "Кокон", "Водонос", "Танго и Кэш"), Элли Корнелл ("Хэллоуин 4, 5"), Джонатан Черри ("Пункт назначения 2").

Дом Мертвых



- Крутые спецэффекты

- Приквел к мегапопулярной игре "The House of the Dead"

- Стильный клубный саундтрек

СМЕРТЬ ИДЕТ,
БЕГИ!



В РАЗРАБОТКЕ КОРОТКО

ВОЗВРАЩЕНИЕ ТРАНСФОРМЕРОВ

PHANTOM BRAVE

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG/strategy
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nippon Ichi ■ РАЗРАБОТЧИК: Nippon Ichi
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

 <http://www.nippon1.co.jp/contents/game/pb/>

КОНСТАНТИН
«WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

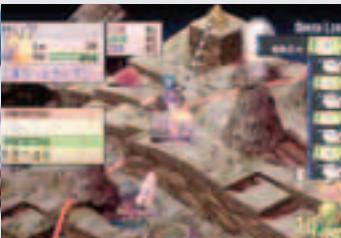
Тактические RPG – один из самых простых, казалось бы, с точки зрения разработчика жанров. Сделав боевой движок да AI, можно до бесконечности доводить количество часов геймплея. Очень просто добавлять и сюжетные битвы. Другое дело, что боевой движок, AI, систему прокачки и найма персонажей, покупки и апгрейда предметов надо еще придумать. На этом этапе многие потенциально интересные проекты и совершают фатальную ошибку.

От Nippon Ichi, авторов Disgaea: Hour of Darkness, ждать кривую игру сложно, тем более что Phantom Brave

как раз и призван продолжать идеи их предыдущего хита. Разница, впрочем, есть – главная героиня, девушка по имени Marone, на поле боя выводит призраков. Сами по себе они опасности для врагов не представляют, но, вселившись в определенный предмет, превращаются в полноценных юнитов. Меч и секира – идеальный выбор для бойцов, свиток «рождает» мага, камень соответствует бойцу с высокой защитой, дерево улучшает магические способности, кактус позволяет парализовать врагов... Еще одно интересное нововведение – то, что отдавать приказы надо не всем героям сразу, а по одному, причем «ходить» они согласно своим скоростным характеристикам. Наверное, будет понятнее, если я сошлюсь на порядок действий в Final Fantasy X. Спритовая графика и типично анимешный дизайн героев наверняка понравятся поклонникам альтернативных тактических JRPG. ■



Магические атаки отличаются красотой неимоверной.



Интерфейс привычен фанатам жанра, что есть очень хорошо.



Сюжетные сценки обещают быть не менее смешными, чем в пресловутой Disgaea. Заметна и преемственность дизайна героев.

MTX: MOTOTRAX

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: sports/racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Left field production
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2004 года

 <http://www.activision.com>

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ
ugluk84@mail.ru

Лавная задача для меня – быть последовательным и аккуратным во время гонки, уметь чувствовать скорость, и, естественно, находить свои слабые места. Только тогда я смогу совершенствоваться». Таково кредо семнадцатилетней звезды мотокросса и героя новой игры MTX: Mototrax Трэвиса Пастрани (Travis Pastrana). Что ж, компания Activision дает нам прекрасную возможность последовать советам юного чемпиона.

Экстремальный спорт сейчас находится на пике популярности. Игровая индустрия не чурается модных веяний, ублажает ненасытных экстремалов. Вот и теперь любителям адреналина есть, чему порадоваться. И для этого не обязательно копить на сверхдорогущий мотоцикл Suzuki. Не стоит опасаться за качество игры – в Activision знали, кому доверять. Компания Left field production известна игровой общественности как создатель замечательной Excitebike 64 – одной из немногих экстремальных гонок для N64. И вот теперь перед нами достойный наследник хита прошлых лет.

Разработчики обещают нам необычный режим career mode, позволяющий наблюдать за совершенствованием своих навыков в разных экстремальных стилях – motocross, supercross и freestyle. На месте и ставшая уже привычной система модификации средств передвижения. За вознаграждение вы сможете прикупить новые аксессуары для своего стального скакуна, либо открыть доступ к новым трюкам. В версиях для Xbox и PS2 будет поддерживаться мультиплейер по сети, для GC – скорее всего, нет. ■



Мотоциклы пока не слишком часто задействуются в гонках.



Трюковая система обещает быть достаточно интересной.



Восьмое место из восьми? Не так страшно, если время вы тратили не зря, а зарабатывали очки, выполняя безумные прыжки.

GEIST

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: FPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: n-Space
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

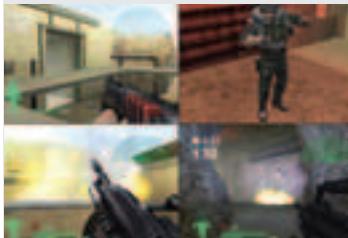
<http://www.nintendo.com>

В свое время Nintendo 64 хоть и слыл приставкой для детей, все же мог похвастаться парой великолепных шутеров — Perfect Dark и GoldenEye 007, к примеру. GameCube же эксклюзивными проектами этого жанра обделен, да и Rare теперь работает на конкурентов. Как же привлечь взрослую аудиторию? За дело взялась компания n-Space, во времена PlayStation поставившая на конвейер

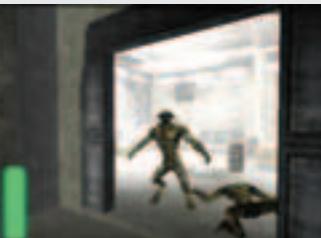
шаг на производство добротных консольных боевиков, не блиставших ни графикой, ни новизной игрового процесса, но на удивление приятных.

Уж чего-чего, а оригинальности Geist не занимать, ведь управляете вы призраком, что может вселиться в любое живое существо и использовать их по

своему усмотрению. Это могут быть как мирные собачки с кошечками, так и люди... И дело не только в том, что последние имеют обыкновение таскать с собой оружие. Например, обмануть электронный замок, сканирующий сетчатку глаза, можно очень просто — достаточно найти человека, имеющего право входить в нужную вам дверь. А если вам противостоят парочка суровых морпехов, то очень полезно вселиться в одного из них да очередью из автомата пришить соседа. Он успел вас ранить? Можете бросить бесполезное уже тело и пойти искать другое. По дороге можно и восстанавливать жизненную энергию, используя для этого живые растения. Впрочем, не стоит путать их с монстрами-растениями, что наряду с призраками являются наиболее опасными противниками. Вдохновлять вас на подвиги призвана и мощная графика, максимально оптимизированная под железо GameCube. ■



Режим для четырех игроков интереснее, чем кажется.



Игра к ужастикам не относится, хотя чуть-чуть страшно будет.



Корявость моделей стен спишем на то, что мы пока имеем дело с очень ранней версией игры. Зато спецназовец очень натурален.



- Х Огромная звездная карта
- Х Большое количество кораблей с уникальными особенностями
- Х Великолепная система навигации, позволяющая легко маневрировать во Вселенной
- Х Разнообразные виды оружия: лазеры, пушки, защитные щиты и многое другое
- Х Возможность строительства собственных фабрик, заводов, станций
- Х Детальная информация об объектах



Минимальные системные требования:
 операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP;
 процессор Pentium® 233 МГц;
 32 МБ оперативной памяти;
 3D-видеоадаптер.

Рекомендуемые системные требования:
 операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP;
 процессор Pentium® 233 МГц;
 64 МБ оперативной памяти;
 3D-видеоадаптер.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания ИСС, info@iss.ru, e-mail: 8-95-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эн № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "ИнфоКниги" (ИК). Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Бриз, 2004. Все права защищены.

В РАЗРАБОТКЕ КОРОТКО

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: K2
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ДАТА ВЫХОДА: 19 марта 2004 года

 <http://www.activision.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Профессия наемного убийцы опасна и трудна. Профессия ниндзя опасна и трудна вдвое – ведь полагаться воину тени приходится не на снайперские винтовки, а на собственные ловкость и проворство. Справедливость этого утверждения владельцам Xbox вскоре предстоит проверить в новой игре *Tenchu: Return From Darkness*.

До сих пор сериал *Tenchu* обитал исключительно на платформах PS one и PS2, но издательство Activision решило исправить эту несправедливость, поручив команде K2 LLC разработать особую версию игры для консоли от Microsoft. Обещано, что новая *Tenchu*, продолжая традиции предшественни-

ков, не будет их полной копией, и в ней найдется место некоторым нововведением. Появятся новые уровни и многочисленные специальные приемы. Главным же новшеством станет поддержка службы Xbox Live, для чего в RFD будет включено шесть отдельных уровней и два игровых режима на выбор. Вы сможете либо действовать с товарищем заодно, совместными усилиями уничтожая противников, либо устроить состязание, в котором кто-то станет охотником, а кто-то – преследуемой жертвой.

Графически *Tenchu: Return from Darkness* смотрится заметно лучше своего аналога на PS2 – модели персонажей и декорации прибавили в деталях, появились новые спецэффекты. С другой стороны, красивых игр на Xbox хватает с избытком, и RFD вряд ли сможет выделиться на их фоне. Работа над проектом скоро закончится, и игра должна появиться на прилавках уже этой весной. ■



Там, где не помогает меч, очень пригодится магия.

Ваши враги нередко пользуются огнестрельным оружием.



Лишь опытный ниндзя способен обмануть бдительность вражеского самурая и, подкравшись, нанести ему смертельный удар.

WAY OF THE SAMURAI 2

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Acquire
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

 <http://www.capcom.com>

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Не так много утекло времени с момента релиза «симулятора самурая» – странноватой, но привлекательной игры *Way of the Samurai*. Нельзя сказать, что она явилась большим открытием, снискала славу и пропала огромным тиражом, однако интересная концепция и красивый мир нашли своих поклонников, а значит – не за горами сиквел, который призван отшлифовать то, что не блестело, и заточить то, что не кололо.

Тем, кто спрятался в танке, стоит напомнить, что же такое «Путь самурая». Путь самурая – строгий, самоограничение, невозмутимость.

Кодекс Бусидо. Такова и игра – буквально во всем. В бою, например, все решает правильная блокировка и своевременная атака. К слову, теперь парирование тоже строится на системе опыта и уровней, это целое искусство – поставить блок так, чтобы не сломать свой меч, не потерять равновесие и не упасть, защититься так, чтобы успеть атаковать самому. К слову, во второй части вам представится возможность испытать себя и в рукопашной – удары кулаками и ногами, захваты и броски. Adventure-составляющая тоже расширилась. Вы по-прежнему волны бродить где угодно и как угодно реагировать на самые разные ситуации, возникающие на пути, – но есть и новшества. Вплоть до того, что вы можете контролировать такие, казалось бы, мелочи, как то, носите ли вы меч обнаженным или в ножнах – это тоже влияет на игру. ■



Ни в коем случае не стоит сравнивать игру с *Soul Calibur*.

Тяжело в учении – легко в бою! Усвойте эту нехитрую истину.



Без симпатичных девушек, похоже, не может обойтись ни одна игра о самураях и ниндзя. И это нравится всем!

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ PROPU SK ПРАВО ДОСТУПА



доступный
Интернет

экономия ТЕЛЕФОН
НЕЗАВИСИМО ОТ
НАПРЯЖЕНИЯ

Рекламная мини-сеть и информационный центр «ПРОПУСК»

WWW.PROPU SK.COM 780-35-30

YOU'RE EMPTY

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Action
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ РАЗРАБОТЧИК: DigitalSpray
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

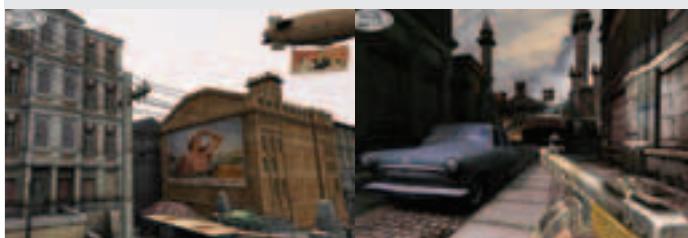
 <http://www.digitalspray.com/>

РОМАН ЕПИШИН А.К.А. SHAD
shadworld@hotmail.com

Идея апокалипсиса в городах бывшего СССР приобретает пугающую популярность в играх. Сначала Горький-17 из Gorky-17, затем Чернобыль из S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, City-17 из Half-Life 2, а теперь вот абстрактный крупный город в You're Empty, вымерший из-за неудачных генетических экспериментов Партии.

Дело в том, что после смерти Сталина коммунисты решили-таки захватить весь мир, создав для этого «сверхлюдей, строителей светлого будущего мирового коммунизма». Как часто было в СССР, что-то пошло не так, и целый город отправился к праотцам. Догадываетесь, кого отправляют разбираться в причинах смерти поселен-

ния? Точно, вас. С видом от первого лица игроку предстоит облазить улочки и закоулки жутких кварталов, которые оказываются не такими уж пустыми. В добрых традициях Gorky-17 многие горожане не умерли, а превратились в кровожадных мутантов, жаждущих отведать свежей геймерской плоти. В основе игрушки лежит графический движок DS2-Engine, собственно ручно написанный программистами DigitalSpray. Если верить создателям, он соответствует современным стандартам, поддерживая всевозможные шейдеры, различные варианты освещения и т.д. Скриншоты, конечно, не дают полной картины, но выглядят вполне симпатично. Хотя более всего в игрушке привлекает не качество графики, а стильный советский антураж. Каждый кирпичик дышитsovковым жизнерадостным идиотизмом, а стены пестрят «клюквенными» плакатами. За это дизайнерам отдельный поклон. ■



Город пропитан духом рабоче-крестьянской романтики.

Интересно, можно ли будет на ней прокатиться?



Местные жители не страдают от недоедания, да и от полигональной недостаточности тоже. Подозрительно напоминает Doom III.

В РАЗРАБОТКЕ КОРОТКО

МАГИЯ КРОВИ (BLOODY MAGIC)

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: RPG
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ РАЗРАБОТЧИК: SkyFallen
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: более 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

 <http://www.thebloodymagic.com>

РОМАН ЕПИШИН А.К.А. SHAD
shadworld@hotmail.com

Ох и приелись же бесконечные вариации на тему Diablo. Низкокопробными hack & slash проектами рынок переполнен, но жаждущий оригинального геймплея и необычного сюжета игрок вряд ли сможет что-то себе на нем выбрать. Однако выяснилось, что перспективы не столь уж безрадостны. Ситуацию готовы изменить наши соотечественники!

Проект Bloody Magic кутился на территории великой России и уже сейчас готов предложить ряд неординарных решений в области геймплея. Так, игрушка начисто лишена привычных классов героев. Есть лишь маги и более 10 типов различной магии. Маги не только лупят молниями и разбра-

сывают файерболлы, но также могут комбинировать заклинания друг с другом и с немагическими предметами (например, оружием), добиваясь порой неожиданных результатов. Стимулируется полет креативной мысли игрока также сюжетной канвой. В Bloody Magic вы можете как схватиться с великим и ужасным Модо, стремясь помешать ему уничтожить Землю, так и окказать злодею посильную помощь в его непростом начинании. Не менее захватывающим, чем однопользовательская часть, видится multiplayer. Представьте, что может сделать партия магов разной специализации, еще и с уникальным набором комбинированных заклятий каждый! Это вам не трио Войн-Лучница-Волшебник, здесь все по-взрослому! SkyFallen вообще подчеркивает серьезность игры, обещая включение некоторых «взрослых» тем, которые заинтересуют старшее поколение. ■



Какая RPG без зеленого змия?
Хотя здесь он красный.



Мораль легко уразуметь.
Зачем на бал пришел медведь?



Перед такой детализацией и мастерством дизайна почтительно склонится сама SpellForce. Кроме того, игрушка сильна освещением.

GANGLAND

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Whiptail Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Media-Mobsters ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2004

 <http://www.mediamobsters.com/>

РОМАН ЕПИШИН А.К.А. SHAD
shadworld@hotmail.com

Счего начинать строить свою империю легендарный Аль Капоне? Этот вопрос, равно как и гангстерский мир США 30-х годов XX столетия, в целом до сих пор привлекает многих виртуальных «романтиков большой дороги». Лично повторить путь знаменитого мафиози предлагаёт новый проект Gangland. Формально игра относится к жанру стратегий, однако она разительно отличается от классических RTS, совмещая в себе элементы RPG и даже симулятора. Попав в Paradise City, абстрактный город гангстерского периода (20 – 30-е годы XX века), вы, как один из четырех братьев, начинаете путь к вершинам преступного мира. Стартовав в роли обычного «шес-терки»-вышибалы, игрок имеет все шансы вырасти над собой, свергнуть хозяина преступного синдиката и занять его теплое место, приступив вплотную к порабощению города. Между тем, уже на данной стадии разработки окружающая действительность радует оживленностью и правдоподобностью. В магазинах отпускают товары, в различных заведениях оказывают всевозможные услуги, по дорогам снуют автомобили и прогуливаются пешеходы. В случае нередких гангстерских перестрелок последние сменяют прогулочный шаг на паническое бегство. И будьте уверены, утренние газеты, исправно распространяемые по городу, всесторонне освещают очередную разборку. Трехмерный графический движок Gangland обеспечивает присутствие на одной карте более 800 полигональных персонажей, значительная часть которых является интерактивными NPC. Очень приятно. ■



Деньги превращают этих бульдогов в милых пуделей.



Шумная разборка пойдет на первую полосу утренних газет.



Видите даму в черном? Скорее всего, она – профессиональный киллер и не менее опасна, чем два «холодильника» в красных рубашках.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2003 года

<http://www.ubisoft.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
 Chaosman@yandex.ru

Похоже, владельцам PlayStation2 не дано увиличнуть от такого тяжелого и неблагодарного занятия, как борьба с международным терроризмом. Об этом решило позаботиться известное издательство Ubisoft, объявившее, что игра Tom Clancy's Rainbow Six 3, уже вышедшая на PC и Xbox, вскоре появится и на платформе от Sony.

Игры под маркой Tom Clancy's заслужили отличную репутацию – достаточно вспомнить нашумевшую Splinter Cell. К тому же версии Rainbow Six 3 на других платформах не только заслужили положительные отзывы критиков, но и разошлись приличным тиражом. Главный вопрос в такой ситуации: насколько грамотно авторы

игры смогут перенести свое детище на PS2, тем более что переезд на эту приставку близкого родственника Rainbow Six, игры Tom Clancy's Ghost Recon, прошел не слишком удачно. Однако, разработчики уверяют, что причин для беспокойства нет, и обладатели PS2 получат заметно улучшенный и расширенный порт уже существующей игры. В новую версию включат целых три сетевых режима, позволяющих объединять до восьми человек. С помощью специального комплекта, состоящего из микрофона и наушников, вы сможете общаться с другими игроками и отдавать приказы. Тем же, кому пока не дано познать радости сетевых баттлз, предложат режим split-screen. Разумеется, не обойдется без обязательных в таких случаях новых миссий и многопользовательских карт, которых не было в версии для Xbox. Выход Rainbow Six 3 для PS2 намечен на весну этого года: тогда-то мы и сможем оценить качество проекта. ■



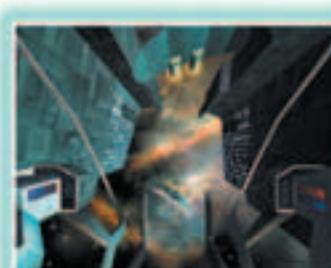
Иногда по-хорошему не выходит, и нужно применять силу.



Объектом нападения террористов может стать даже тюрьма.



Режим ночного видения – непременный атрибут любой уважающей себя игры о борцах с международной преступностью.



- Необыкновенная игровая вселенная
- Многообразие сюжетных линий
- Полная свобода действий
- Более 1 000 космических объектов
- Потрясающие визуальные эффекты
- Трехмерное звуковое сопровождение



Минимальные системные требования:
 операционная система
 Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP;
 процессор Pentium® 166 MHz;
 32 MB оперативной памяти;
 3D-видеоадаптер.

Рекомендованные системные требования:
 операционная система
 Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP;
 процессор Pentium® 233 MHz;
 64 MB оперативной памяти;
 3D-видеоадаптер.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, е-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, е-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатная! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, е-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания НСД, www.nsdi.ru, е-mail: nsdi@nsdi.ru, тел.: 8-10-372-405-57-37.
 Лицензия на выполнение концессии "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 46-77-4222; Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Ubisoft, 2004. Все права защищены.

TMNT

ОТ КОМИКСОВ К ИГРАМ

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@miranime.net

Казалось бы, ну есть на свете черепашки-ниндзя, да и Бог с ними. Мы уже выросли из ясельного возраста и забросили рептилий-мутантов в дальний уголок чердака по имени память. И не было у нас времени задуматься, откуда появился этот странный мир и куда он канул. Ровно до тех самых пор, пока в 2003 году не подул с Запада ветер, принесший на своих нежных крыльях новую моду. «Ретро», «кризис идей», «возвращение к истокам» – называйте как хотите, это эклектика. А вот вам факт: сейчас в моде старые комиксы, их возрождают и перерождают, старые бренды снимают с пыльных полок, переиздают, экранизируют, продолжают, пишут альтернативные истории, делают по мотивам всего этого видеоигры, и продают, продают, продают... Вот и студия Dreamwave не осталась в стороне: распихав менее удачливых соискателей по углам, выкупила лицензию и

встала у штурвала корабля по имени TMNT. Да, давненько ничего не было слышно о черепахах-мутантах... Но сейчас такое время, сами ведь понимаете. Впрочем, обо всем по-порядку. Да-вайте вспомним...

► ...КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Ровно двадцать лет назад двое художников-самоучек Кевин и Петер сидели у Петера дома и валяли дурака перед телевизором. Люди, сами понимаете, творческие, пиво и чипсы для них не выход, поэтому сама собой возникла такая забава – рисовать карикатуры. К слову, Кевин, в дневное время работавший в службе доставки какого-то ресторочка (а может быть, и пиццерии), вечерами развлекался тем, что рисовал комиксы. Для себя. В стол. Да и его друг Петер, дизайнер-оформитель, не был чужд такой забавы. Поэтому когда в тот памятный вечер Кевин нарисовал прямоходящую черепаху с нунчаками в лапах и назвал набросок "Черепаха-ниндзя". Петер поддержал идею, добавив от себя: «А заодно подросток и мутант» и нарисовал ответный скетч. Быть может, все бы



...ФАКТЫ... ФАКТЫ... ФАКТЫ...

Две прелюбопытнейшие таблички есть на официальном сайте TMNT. Возможно, они помогут вам лучше разобраться во вселенной черепашек-ниндзя. Первая таблица по сути является гайдом по различным сезонам комикса и соотносит описанные события с реальным временем и тем временем, которого придерживались авторы. Заодно из нее можно почерпнуть крайне интересные сведения. Рекомендую.

Вторая же табличка собирает различные указания на возраст черепах и классифицирует их по выпускам комикса. Таким образом, заинтересованный читатель может вычислить кое-какие любопытные даты. Например, мы знаем, что первая победа над Шредером состоялась в первом же вы-

Дата выхода комикса	События	Реальность комикса
-	Команда черепах рождается в зоомагазине, а затем подвергается действию TGRI-мутагена	1994
1984	Черепахи одерживают свою первую победу над Шредером	1981
1989	Черепахи побеждают Шредера во второй раз	1997
1992-93	Заключен мир с кланом фут-ниндзя	1998
1996	Противостояние черепах и Komodo	1999
1996	Донателло становится киборгом	1999
1998	Рафаэль становится Шредером	1999
2002	Черепахи продолжают сражения в возрасте 28 лет	2008
-	Донателло хоронит Сплинтера в Японии	2008+
-	Донателло уходит из команды и живет один в Японии (провинция Хонда)	Начало 21 века
-	Ядерная война, чума, "Великая смерть". Мутанты населяют Землю.	21 век, позднее

КОМИКСЫ	ВОЗРАСТ
TMNT Выпуск 1, #1 – 3	13
TMNT Выпуск 1, #4 – ?	15
TMNT Выпуск 1, #21 – ?	16
TMNT Выпуск 1, #48 – 62+	16-17
TMNT Выпуск 2, #1 – 13	17
TMNT Выпуск 3, #1 – 22	18
TMNT Выпуск 3, #23+	19
TMNT Выпуск 4, #1 – 2+	28

пуске комикса, а черепахам было по тринадцать лет от роду. Путем нехитрых вычислений (1994 минус 13) приходим к выводу, что реальный возраст черепашек-ниндзя вполне соотносим с возрастом многих авторов "Страны" и их читателей, годом рождения которых записан 1981.

Скованные одной цепью... Связанные одной целью...

Великая американская кинопромышленность – точно такая же «большая деревня», как и любой город мира. Судите сами: даже те актеры, чьи герои привыкли скрываться за маской, порой на вторых, а то и третьих ролях – и те мелькают перед глазами с завидным постоянством. Вот и основанные на вселенной TMNT фильмы – не исключение. Итак, вы вряд ли знаете, что...

...на съемочных площадках всех трех кинофильмов любимой фишкой было задействовать исполняющих главные роли актеров в эпизодах. Например, в первом фильме каждый черепашонок мелькает перед взором зрителя то там, то тут: «Рафаэль» изображает пассажира того самого такси, которое едва не сбило отважного ниндзя, «Микеланджело» торгуется сам с собой в образе разносчика пиццы, «Донателло» исполняет роль пред-

водителя группы фут-ниндзя, посланной «преподать урок» Эйприл О'Нил, а «Леонардо» и вовсе предстает перед нами в облике главаря молодежной банды.

...величественный и навевающий страх Шредер в исполнении Джеймса Сайто (James Saito) не вызывал у вас ничего кроме смеха в фильмах «Один дома 3» и «Крепкий орешек 3». Заодно вам, наверное, интересно будет узнать, что на его счету роль в «Адвокате дьявола» с Кину Ривзом и Аль Пачино, а также – в знаменитом фильме «Перл Харбор», где доблестному «Шредеру» вновь выпало вжиться в роль злодея, угрожающего благополучию всего американского народа.

...голоса всех (кроме Эйприл и Кейси) главных героев фильмов не принадлежат актерам, сыгравшим этих персонажей – для озвучки черепах, Сплинтера, Шредера, Та-

цу, а также двух синтетических мутантов были приглашены специалисты. Ну а в мультизонах 1987-96 годов авторы временами веселились на славу: то Рокстеди заговорит голосом Леонардо, то для озвучки Бибога и Донателло используют одного и того же актера, то Шредер позаимствует голос Микеланджело. И это еще далеко не полный список!

...сыгравший Леонардо в фильмах 1991 и 1993 года (The Secret of the Ooze и Turtles in Time) Марк Кейсо (Mark Caso) – профессиональный каскадер, специализирующийся на фильмах с восточными единоборствами. На его счету «подмены» Робина Шу в «Ниндзя из Беверли-Хиллз» и многочисленные трюки в «Бевоульф». Помимо этого, Марк успел побывать в костюмах Сайрекса, Саб-Зиро и Рейдена на съемках обеих частей «Смертельной битвы».



на этом и закончилось, если бы наброски, родившиеся в результате их художественной игры, не полюбились бы им настолько сильно, что не осталось и мыслей бросить эту затею. Кевин Истман и Петер Лейрд написали историю, которая по их замыслу должна была пародировать сюжеты комиксов Френка Миллера «Сорвиголова» и «Ронин» – к ним друзья относились с большой любовью. Согласно этой истории, черепахи (к тому времени их количество выросло до четырех), действительно были еще подростками, прилежными учениками своего сэнсэя Сплинтера – крысы-мутанта, владеющего секретами тайного искусства ниндзюцу. Японские имена героям, по словам Кевина, решено было не давать, ведь неизвестно, как на это отреагируют американские читатели, так что авторы ударились в другую крайность, и нарядили героев по-европейски. Подкованные в истории искусства, друзья посчитали забавным назвать мутантов-черепашек именами величайших художников эпохи Возрождения. Леонардо, Рафаэль, Донателло и Микеланджело должны были принести удачу в их начинании, ведь Кевин Истман и Петер Лейрд, никому не известные ребята, живущие от зарплаты до зарплаты, задумывали небывалую дерзость – они издастут свой собственный комикс!

➤ ...КАК БЫЛО

Ну решили и решили, Бог в помощь, флаг руки, так? Нет, не так. Это сейчас каждый юноша томный знает, что нужно делать и как. Это сейчас на сайте Истмана и Лейрда есть отдельная глава, называемая «Как издать свой собственный комикс». А тогда, в далеком 1984 подобные ве-

щи были для энтузиастов внове. Особенно, если принять к сведению тот факт, что ни один издатель не захотел связываться с этой идеей. Поэтому было решено издавать комикс самостоятельно.

Кевин получил на работе чек на пятьсот долларов, еще семь сотен он взял взаймы у своего дяди Квентина. На эти деньги друзья сумели уладить два дела: во-первых, напечатать три тысячи экземпляров своего сорокастраниценного комикса (двухцветная обложка, монохромные страницы) и, во-вторых, опубликовать рекламную полосу в популярном издании Comics Buyer's Guide. «Мы думали, что будем продавать наши комиксы по одному, по системе заказов, – вспоминает Петер, – но вместо этого мы лишь получали письма от распространителей, в которых каждый из них нахваливал свою систему скидок. Так мы узнали всю схему распространения: дистрибутор скапливает заинтересовавший его тираж оптом со скидкой, составляющей, как правило, около 60% кочечной стоимости, затем распыляет его в своей сети розничных продаж, приподняв цену процентов на сорок пятьдесят. Ну а продавцы на местах уже имеют остаток, продавая книжки по той цене, которая указана на обложке. Что ж, по крайней мере, нам не пришлось упаковывать и отсыпать каждую книжку в отдельности».

➤ ...ЧТО СОБОЙ ПРЕДСТАВЛЯЛО

«Мы не хотим избегать тех, кто мог бы стать нам другом. Но мы должны. Потому что они не поймут нас»

Леонардо

Так что же это был за комикс? Центи-тели знают, что оригинальный TMNT-стиль совсем непохож на то, к чему

ГЕНЕЗИС

Оригинальную историю четырех черепах, крысы и Шредера перевириали очень много раз. Вот как все было на самом деле...

Двое соперников – Хамато Йоси (Hamato Yoshi) и Ороку Наги (Oroku Nagi) состояли в законспирированной японской группе – клане наемных убийц-ниндзя под названием Foot. Оба они добивались любви одной и той же девушки – Тан Шен (Tang Shen), но успела добиться только мастер Йоси. Тот самый, у которого была домашняя крыса, тайком запомнившая премьера ниндзюцу. Однажды Ороку Наги сорвался, он пробрался в дом девушки, и, после безуспешных попыток добиться любви без применения силы, начал избивать Тан Шен. По всем законам жанра в дверях появился Йоси. В припадке ярости (японцы – очень экспрессивные люди, вы же знаете) он голыми руками забил соперника до смерти.

Убийство члена клана – тяжкое преступление и несмыываемый по-зор; Йоси и Шен бегут из страны. В это же время на похоронах старшего брата семилетний мальчик Ороку Саки (Oroku Saki) произносит страшную клятву мести. Он также вступает в клан Foot и начинает упорные тренировки. Вскоре он уже превосходит своего учителя по боевым искусствам, а в возрасте восемнадцати лет по заданию старейшин отправляется в Нью-Йорк,

чтобы организовать там филиал клана. Спустя какое-то время Ороку Саки разыскивает и убивает Амато Йоси и его жену. Ручная крыса по имени Сплинтер вынуждена скитаться по помойкам в поисках нового мусора, который сгодится бы в пищу. В один из дней крыса становится свидетелем одного происшествия, которое в корне изменило всю ее жизнь. Из проезжающего мимо грузовика, под который едва не угодил слепой старик, выскочила странная металлическая канистра. Эта канистра ударила возвращающуюся из зоомагазина мальчика с аквариумом и упала в канализационный люк. Туда же упали четыре новорожденных черепашонка из разбитого аквариума. Мусор смягчил падение, и все четверо остались живы. По какому-то странному наитию крыса пожалела ребятишек, очистила их от слизи из канистры и увела за собой. Через некоторое время все четверо выросли и приобрели антропоморфные черты. И тогда Сплинтера осенило – перед ним четыре чистых листа, четыре ребенка, их можно вырастить и обучить искусству ниндзюцу – и исполнить клятву кровной мести, данную в тот роковой день, когда бездыханное тело хозяина сломало клетку, открывая путь на свободу...

Так начиналась охота на Шредера...

МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

■ Платформа: Arcade
■ Год выхода: 1989

■ **Что за игра:** Самое первое видеоизвлечение с участием черепашек-ниндзя. За основу игры взята вселенная Archie Comics, наряду с популярным мультсериалом диктуя требования к внешнему виду героев, а также – к подбору декораций и второстепенных персонажей.

В целом, beat'em-up для своего времени получился отличный, недаром NES обзавелся аркадным хитом в следующем же году.

■ **Отличительные особенности:** Помимо хорошей детальной графики, достойного звука и обилия приличного арта, аркадный оригинал отличала одна замечательная особенность – возможность одновременной игры вчетвером! И хотя все четыре черепахи дрались абсолютно одинаково, поклонникам одноименного сериала вполне хватало и чисто внешних отличий. Начало победному шествию TMNT на аркадные автоматы и игровые консоли было положено.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

■ Платформы: NES, Atari, ZX, PC
■ Год выхода: 1989

■ **Что за игра:** В том же году для ряда консолей и PC появляется эксклюзивная разработка, подготовленная специально для «домашних» систем. Пожалуй, это самая нелюбимая народом часть «Черепашек». И дело тут не столько в смене жанровой принадлежности (перед нами типичный action/adventure с лабиринтами, поисками предметов и подробной картой города), сколько в отвратительной графике и отсутствии не то что сейва – элементарной системы паролей. В общем, спасибо непутевую Эйприл удавалось только самым стойким.

■ **Отличительные особенности:** Это не beat'em-up – в этом и достоинства, и недостатки игры. Возможность заменить ослабевшего героя другим, тактические и квестовые элементы, разнообразный набор вооружения... Прибавьте к этому интересную концепцию и слабенькую реализацию, и вы получите представление об игре.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE ARCADE GAME

■ Платформа: NES
■ Год выхода: 1990

■ **Что за игра:** Очень даже приличный порт аркадной TMNT (см. в начале списка). На момент релиза, на NES уже существовала игра с названием Teenage Mutant Ninja Turtles, поэтому пациентку по-быстрому окрестили «второй частью» и добавили подзаголовок The Arcade Game. Помимо этого кардинальных отличий не замечено. Хочется добавить, что именно с этой игры и началась «черепашья лихорадка» в нашей стране: все-таки аркада – она аркада и есть.

■ **Отличительные особенности:** Разумеется, все, что можно было вырезать, из игры вырезали: любители поиграть дома не досчитались арта, кое-каких скриптовых сценок, особенно сложной анимации и некоторых врагов. Но, все-таки, играть было приятно и весело, даже несмотря на то, что разработчики отказались от идеи игры вчетвером (одновременно) по причине технических ограничений платформы.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: FALL OF THE FOOT CLAN

■ Платформа: Game Boy
■ Год выхода: 1990

■ **Что за игра:** В игре этой плохо все – почти полное отсутствие анимации, корявая архитектура, нулевая увлекательность и чрезмерная продолжительность уровней. Да, и не забудьте уровень сложности – игру ориентировали, очевидно, для аудитории если не ясельной, то детсадовской точно. Все, что вам нужно делать, – держать, не отпуская, кнопку «вправо», с монотонной ритмичностью нажимая «удар». Иногда, конечно, придется перепрыгивать притянутые за уши «препятствия» в виде каких-то бочек и ящиков, нагромождения которых встречаются прямо на проезжей части.

■ **Отличительные особенности:** Игра бесстыдно двумерна – безо всяких оговорок вроде изометрического вида на местность. Просто вспомните «Марио» или TMNT для NES и представьте, что могло бы получиться, если бы несколько человек на полном гособеспечении настырно портили игру на протяжении всего периода разработки.



А ВЫ НЕ ВСЕ НАМ О СЕБЕ РАССКАЗЫВАЛИ, МИСС О'НИЛ...

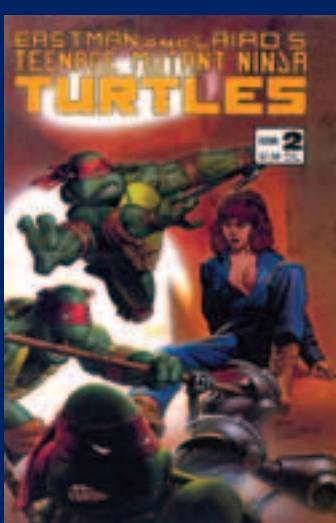


Вы не задумывались о том, что человек, которого постоянно все обижают, рано или поздно обязан научиться постоять за себя? Вот и красавица Эйприл как-то раз задумалась. И что мы имеем в итоге? В разные моменты отважный репортер не только виртуозно размахивала катаной, бесстрашно избивала врагов сумочкой и примерялась, куда бы побольнее ткнуть футниндзя саем. На ее счету немало забитых до смерти мутантов, если, конечно, вы согласны с самим фактом появления девушки на бойцовском

ком турнире в игре для Megadrive. Но режиссер нового трехмерного мульта переплюнул всех – загляните на прилагающийся к журналу диск, и вы поимете, что мисс О'Нил отнюдь не так проста, как это нам представлялось во времена бесконечных похищений статуи Свободы. Вообще, не будет лишним рассказать об Эйприл. Впервые персонаж с таким именем появился уже во втором выпуске оригинального комикса (октябрь 1984), причем уже тогда – на телевидении. Однако, как вы понимаете, далеко не в роли репортера.



Примерно так и действуют настоящие воины-тени: при появлении врага должно выказать испуг и беспомощность, а когда противник потеряет бдительность – безжалостно уничтожить его. Ну и не забыть покрасоваться перед друзьями, конечно.



1984 год. Обложка упомянутого второго выпуска. Самый первый дизайн Эйприл

МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME (TMNT2)

■ Платформа: Arcade
 ■ Год выхода: 1991
 ■ Что за игра: Вот мы и добрались до лучшей игры сериала. Недаром хитрые японцы впоследствии дважды портировали хит, так еще и для каждой платформы выпустили версию на своем родном языке. Именно аркадной Turtles in Time обязана своим успехом культовая TMNT3. Да-да, все те находки, так радовавшие игравшую на "Денди" постсоветскую ребятню, к тому времени уже были с блеском реализованы и испытаны в лучших аркадных залах мира.

■ **Отличительные особенности:**
 В первую очередь – боевая система: прорыв со временем выпуска первой части просто огромен, количество доступных приемов увеличилось в три-четыре раза! В Turtles in Time два удара в прыжке, два вида бросков и три атаки с разбега. А за возможность увидеть фут-ниндзя верхом на динозавре каждый уважающий себя черепаховед готов ссыпать в лоток аркадного автомата последние жетоны.

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: BACK FROM THE SEWERS**

■ Платформа: Game Boy
 ■ Год выхода: 1991
 ■ Что за игра: Практически одновременно с TMNT3 Konami издает вторую игру для портативного Game Boy, во многом повторяющую ошибки своей предшественницы. Играть в нее все еще скучно, но уже не так, как это было в случае с Fall of the Foot Clan: немного улучшилась графика, разнообразились и обросли деталями локации, а интеллект противников уже не наводит на грустные воспоминания о Space Invaders. Появились опции и кое-какие мелкие новшества.

■ **Отличительные особенности:**
 Прорыва не произошло. И хотя год с момента релиза предыдущей игры не прошел даром, успешным его тоже не назовешь. Библиотека игр для Game Boy пополнилась еще одним гадким утенком, который хоть и не пугает так сильно, как предшественник, но и бурной радости у кого-либо вызвать никак не способен.

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: THE MANHATTAN PROJECT**

■ Платформа: NES
 ■ Год выхода: 1991
 ■ Что за игра: Пожалуй, самая знаменитая (и единственная выпущенная эксклюзивно для NES) игра из серии TMNT. Тем не менее, очевидно, что она насквозь вторична и создана под впечатлением от аркадной Turtles in Time. Негодяй Шредер похитил святую святых каждого жителя земного шара – статую Свободы. Ну и Эйприл заодно – для верности. Ему не впервые, он же злодей. До самых панцирей возмущенные коварством врага, геймеры всего мира изничтожали подручных Шредера даже не неделями – месяцами! И возвращались к этой игре снова и снова.

■ **Отличительные особенности:**
 Каждый из героев имел уникальный суперприем, что делало востребованными буквально всех черепашек – ведь с потерей кредита героя можно было сменить, обеспечив особо ретивому боссу смену тактики и повысив тем самым свои шансы на победу.

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: HYPERSTONE HEIST (TMNT: RETURN OF THE SHREDDER)**

■ Платформа: Mega Drive
 ■ Год выхода: 1991
 ■ Что за игра: Не то порт, не то ремик аркадной Turtle in Time: при почти полной идентичности самой игры, многие уровни и боссы оказались или целиком переделанными, или перепутаны местами – так, что ни о каких путешествиях во времени после победы над Шредером и речи не идет. Традиционно не хватает арта и анимации, но главное, сам игровой процесс сохранился в почти первозданном виде, за что Konami огромное спасибо. Играет приятно даже в одиночестве, а уж если в доме ошивается пара приятелей – вечер будет бурным. Факт.

■ **Отличительные особенности:**
 С увеличением радиуса поражения теряет в эффективности комбо. Иными словами, если Раф дотянулся своим оружием до противника, – тот гарантированый труп, а вот у Лео или Дона есть все шансы, что комбо сорвется и часть ударов уйдет в молоко. Как говорится, решайте сами, что для вас важнее.



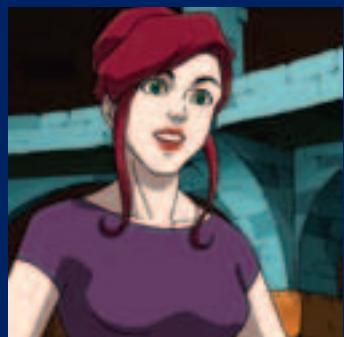
1990 год. Эйприл О'Нил в исполнении Джудит Хоаг – рыжая и с веснушками. На мой субъективный вкус это лучшая Эйприл за всю историю TMNT



1991 год. Джудит отказалась сниматься в сиквелях киноверсии TMNT, на ее место взяли звезду телесериала Пэйг Тарко. Весьма недурна, да?



1996 год. Эйприл О'Нил в японском двухсерийном OAV-фильме *Mutant Turtles Choujin Densetsu Hen (Superman Legend)* и одноименной манге. Само очарование! Кстати, свой голос ей подарила сейю Эмми Синохара, более чем хорошо знакомая всем читателям рубрики «Банзай!» На ее счету десятки озвученных персонажей, среди которых попадаются такие звезды, как Макото из *Sailor Moon*, Араси из *X* или даже Бе-зумный Шляпник из *Miyuki-chan*



2003 год. Эйприл в версии студии Dreamwave. На любителя...

МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР

TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES:
TURTLES IN TIME (TMNT IV)

■ Платформа: SNES

■ Год выхода: 1991

■ **Что за игра:** Практически во всем (за исключением мелких деталей, вроде невозможности игры вчетвером), это подробная копия с аркадного оригинала со всеми его прелестями вроде великолепной системы боя и интересного сюжета. Сохранился даже бросок оглушенного противника в камеры – тот самый прием, лишь при помощи которого и можно одолеть злобного Шредера в середине игры.

Слегка улучшен хит-тайминг в сравнении с MD-версией, повыше сложность и продолжительность, хотя управление и не столь удобно. Одна из лучших игр жанра на шестнадцати битах, однозначно!

■ **Отличительные особенности:** Как и в версии для консоли Mega Drive, в опциях можно выбрать цветовую палитру – оттенки могут быть либо яркими и максимально красочными («мульттипликационный стиль»), либо более приглушенными («комикс-стиль»). Ну а в качестве приятного, но почти бесполезного бонуса в игре предусмотрен Versus-режим.



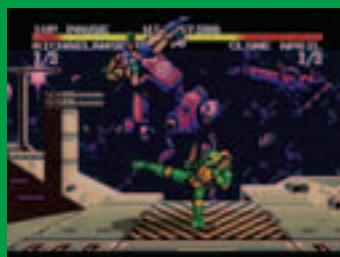
TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

■ Платформа: Mega Drive

■ Год выхода: 1993

■ **Что за игра:** Бредовый файтинг по вселенной TMNT. Бредовый сюжет, бредовая механика поединков, бредовый подбор персонажей... Господи, Эйприл! Милая моя, добрая, хорошая Эйприл! Ну не идет тебе размахивать ногами и исполнять головокружительные сальто! Уж лучше по старинке – играть роль похищенной принцессы... Впрочем, и сюжет о злых черепахах-клонах, и боксующая Эйприл, и неказистые персонажи – все это уже было в линейке Archie Comics, так что жаловаться позволяет только на механику. Извольте: суперудары выполняются с трудом, хит-тайминг ужасает, а компьютерные оппоненты жульничают. Грустно.

■ **Отличительные особенности:** Во всех трех версиях TMNT: TF – разный набор персонажей и кардинально разные движки. Как файтер со стажем заявляю, версия для Mega Drive – худшая. Графика, музыка, бэкграунды, анимация, Story mode – все это выполнено на порядок лучше в версии для SNES, да и внешне куда менее привлекательна TMNT: TF для NES объективно удачнее.



TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

(TMNT: MUTANT WARRIORS)

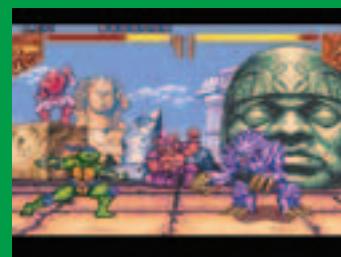
■ Платформа: SNES

■ Год выхода: 1993

■ **Что за игра:** А вот это уже вполне приличный файтинг! Нет-нет, на SNES можно найти и получше, это бесспорно, но вот из представленных трех этот – без сомнения самый качественный, в первую очередь – в плане графики. Не подкачал и собственно боевой процесс – проходить игру достаточно интересно, да и два геймпада найдется, чем занять.

■ **Отличительные особенности:** В отличие от предыдущей пациентки, в этой игре задействованы более или менее знакомые российским поклонникам персонажи: под эгидой группы Machaon в нашей стране издавалась одна из серий комиксов. Если вы в детстве покупали эти книжки, вы должны помнить акулу-мутанта Армагона и прочие недоразумения природы.

Возможно, вам приятно будет поупрекать этими громилами, поглядывая, как пикиут «богельщики» на бэкграундах – вот там лица куда более знакомые: футниндя, Бибол, Рокстеди и еще целая копилка боссов из предыдущих мультиках о черепашках.



TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

■ Платформа: NES

■ Год выхода: 1993

■ **Что за игра:** Да, в сравнении со SNES-версией эта игра может смотреться смешно, даже убого, но попробуйте сыграть – все персонажи уникальны, используют разные приемы и разные тактики схватки. Удобные броски. На аренах много пространства для маневра, но при этом персонажи не выглядят мелкими или некрасивыми. В игре есть несколько интересных находок, например, «мячик». Время от времени над головами бойцов пролетал дирижабль с изображением Сплинтера и светящейся сферой на борту. Если кому-нибудь из героев удавалось завладеть этим шаром, он получал небольшое преимущество в поединке, а именно – возможность придать мячу хорошее ускорение, запустив в противника нечто вроде файербола. Причем, разные герои делали это по-разному!

■ **Отличительные особенности:** Хочется отметить красивую музыку, упомянутый уже «мячик», общий мрачноватый настрой игры и возможность создания временного профиля для турнирной таблицы. В NES-версии Tournament Fighters всего очень немного, но то, что есть – сделано на совесть.



привыкли «простые люди». Изначально комикс был мрачным. Постоянная ночь, безраздельно властвовавшая на страницах, слепо уставившихся на нас канализационными люками и разбитыми стеклами окон необитаемых нижних этажей. Постоянная ночь, постоянный мрак, постоянная грязь. Это не просто изнанка Нью-Йорка, это его вывороченное нутро, его, простите, канализация. Графика отрывистая, угловатая, движения изломанные, нарочито изуродованные, но крайне живые и динамичные, передающие идею, суть задуманного мира. Ну и, конечно же, текст – есть что-то завораживающее в словах Леонардо, исповеди черепахи, прижатой панцирем к кирпичной стене грязной подворотни. Что-то гротескное, что-то неуловимое, по-детски неправильное, но от этого лишь более правдоподобное. Подобный слог использовали Брюс Стерлинг и Уильям Гибсон, Даниил Хармс и

Уильям Берроуз – авторы, чьи мрачные тяжеловесные тексты стали визитными карточками целых литературных направлений. Да, комикс – не литература, а Истман и Лейрд – не художники слова. Они художники дела. И они создали свой собственный мирок – тесный, мрачный, жестокий город, наблюдаемый сквозь отверстия канализационных решеток глазами тринацатилетних подростков-изгоев. Вы помните себя в тринацать лет? Седьмой класс средней школы. Вообразите, что вы мутант, у вас есть панцирь, по три пальца на каждой из рук и наставник-крыса, который воспитал и обучил вас ради одной только цели – кровной мести, дуэли, на которой вы, скорее всего, погибнете. И вы противопоставлены всему этому миру, вы урод, изгой, недоразумение природы, жалкая ее месть всему этому человечеству. Вы все еще подросток, даже несмотря на то что удар вашего кулака не вы-

держивает ни один взрослый, а сай в стычках с оголтелыми молодежными бандами приходится пускать в ход отнюдь не для того, чтобы изящно оглушить негодяя. Мир нависает над вами, игнорирует вас, недооценивает вас... Такую картину нарисовали авторы, в пике лощеным «взрослым» супергероям-одиночкам создавшие четверку не лишенных юмора ребятишек, с удивительной стойкостью переносящих все удары судьбы. И они себя оправдали, не согнувшись, выжили, с юмором и искусством ниндзя пробив себе дорогу наверх, в этот город. Теперь их знают миллионы. Тогда их не знал никто.

■ ...И К ЧЕМУ ПРИШЛО

И успех пришел! Не без помощи мисс Фортуны, не без удачи, не без везения – но пришел. И при этом у Петера и Кевина были все права на созданное, их не сковывали никакие грабительские контракты. В ре-

зультате очередной счастливой случайности, экземпляры первого выпуска уже не хватало на всех и было срочно выпущен дополнительный тираж – на этот раз составивший 15000 экземпляров, но и их оказалось мало. Последний черно-белый тираж насчитал уже 35000 копий. Черепахи завоевывали мир! Очень быстро была создана Mirage Studios и работа закипела – больше, больше, еще больше! Кевин был неумолим: один за другим издавались все новые выпуски, сначала медленно, потом все быстрее и быстрее. В студии появились новые люди (как правило, они раскрашивали карандашные наброски чернилами и выполняли прочие подсобные работы) и вскоре в студии возникла фигура, на которую буквально молились авторы. И которую вскоре прокляли поклонники. Речь идет о некоем Марке Фридмане, агенте по лицензированию. К тому моменту, когда он пришел в компанию

МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗОР || МИНИ-ОБЗ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: RADICAL RESCUE

■ Платформа: Game Boy

■ Год выхода: 1993

■ **Что за игра:** В данном случае можно говорить о духовном наследии Castlevania – огромные лабиринты уровня, восстанавливающиеся, едва стоит отвернуться, враги, приятная графика... Не раз и не два вам придется возвращаться назад и искать способ забраться «во-о-он на ту платформу». Кarta, индивидуальные возможности персонажей и три «кармана» для пистолетов и ключевых предметов усиливают приятное ощущение.

■ **Отличительные особенности:** Кто-то опять похитил Эйприл... Прекратите смеяться, господа гусяры, я еще не закончил! Рафаэль, Донателло и Леонардо предпочли не дожидаться из пиццерии Майки, а ринулись на помощь сразу же. И, разумеется, попали в плен. Так что теперь Микеланджело придется спасать еще и их. По одному. Каждый спасенный обладает необходимыми для дальнейшего прохождения умениями, например, Майки способен планировать. Лео может ломать некоторые породы камня, Раф без проблем преодолевает шипы, а Дон умеет карабкаться по отвесным стенам.



Здесь я прерываю свой рассказ, потому что на этом эра видеоигр по лицензии Archie Comics заканчивается. Ровно десять лет о черепашках-ниндзя не было слышно буквально ничего, но летом 2003 в телевизорах и книжных магазинах появилась новая эмблема TMNT – вместе с первым выпуском новой исторической вехи. «Времена меняются» – так называются первый выпуск комикса, первая серия мультфильма, первый уровень новых видеоигр. Однако, с линейкой новейших TMNT-игр, выпущенных в поддержку новой комикс-серии от Dreamwave и мультсериала на канале 4Kids, вы можете ознакомиться в наших обзорах. Осталось лишь показать вам фотографию автомата для игры в пинбол и добавить, что не каждый раскрашенный в TMNT-цвета «Тетрис» является настоящей игрой, сделанной по лицензии Кевина Истмана и Петера Лейрда.



ду, TMNT-лицензия уже была продана издательству Palladium Books, занимающемуся настольными ролевыми играми (да, существуют ролевые игры с черепашками-ниндзя, вас это удивляет?) и группе Dark Horse Miniatures, выпустившей к радости геймеров и коллекционеров несколько комплектов фигурок для настольных игр – жуткий раритет в настоящее время. С Марком на борту компании количество продаваемых лицензий возросло до небес. Но это уже после, а пока намечался крупный контракт с заинтересованной в смене концепции товаров для мальчиков небольшой компанией по производству детских игрушек. В условиях жестокой борьбы рынка более крупными конкурентами, заказчик пошел на крайние меры – он взял то, с чем не рискнули связываться остальные. Единственным условием была активная телевизионная поддержка, без которой крупная партия детских игрушек была обречена. А

партия должна быть крупной. «Надо – значит надо» – таков девиз Фридмана, и он подписывает все необходимые бумаги с необходимыми людьми. Подписывают и Истман с Лейрдом, пошедшие ради успеха общего дела на некоторые уступки в плане концепции грядущего мультсериала. С каждым днем эфира хардкорная аудитория поклонников оригинального комикса росла и расширялась за счет несметных полчищ телезрителей младшего школьного возраста. Одновременно с очевидным успехом текущего предприятия компания Марка Фридмана Surge Licensing начинает агрессивное наступление по всем фронтам индустрии мерчендайза – игрушки, майки, наклейки, книжки-раскраски и, конечно же, лицензии сторонним комикс-студиям. Наибольшей популярности добилась студия Archie Comics, полюбившаяся детишкам настолько, что вскоре логотип TMNT, выполненный в их стиле и манере, украшал практически каж-

кий успешный продукт, будь то мультфильм или выбранный для издания за рубежом комикс. Несколько позади держалась студия Image Comics, а остальные уже можно и не учитывать, ведь главное свершилось – оригинальные работы Истмана и Лейрда теряли популярность столь же стремительно, как те богатели. Нет-нет, студия Mirage до последнего не прекращала работу, издавая все новые и новые серии, количества которых уже перешагнуло все возможные пределы, но даже им самим приходилось все больше ориентироваться на вкусы основной группы поклонников, а не на тех, кто полюбил тех черепах, какими их задумали авторы. Такая вот черепаха, кущающая себя за хвост.

В конце концов, черепашья лихорадка схлынула. Дуэт Кевина Истмана и Петера Лейрда распался, сейчас каждый из них занимается своими собственными комиксами. Даже у оголтелых любителей делать деньги на лицензии, похоже, закончились идеи: доблестные черепашки побывали в космосе, разобрали по кирпичику Измерение ИКС, вероятно, даже прикончили, наконец, и Шредера, и вообще всех злодеев рода людского. Было снято три фильма, несколько мультсериалов, несколько телесериалов, аниме... Даже видеоигры на эту тему уже не выпускали добрый десяток лет. Все, баста, хватит! Но нет! Настал судьбоносный 2002, когда каждый продюсер мира понял, что пришла мода на ретро. Искушенные в таких делах 4Kids и Dreamwave быстро нашли общий язык, дернули за веревочку – дверца и открылась. Вслед за несколькими месяцами подковерного шушуканья, разнообразных слухов и сплетен последовали предъявление нового логотипа и громкий официальный анонс – черепахам быть! В 2003 году к запуску была запланирована целая обойма TMNT-продукции – новая линейка комиксов производства Dreamwave, новый мультсериал на телеканале 4Kids, новые видеоигры сразу для всех современных домашних платформ и, конечно же, тонны нового мерчендайза. Даже для ворчливых ретроградов нашлась плюшка – отличные многодолларовые коллекционные статуэтки «тех самых» черепах по эскизам Mirage Studios. Ну а для самых черепахоустойчивых приготовлен просто чумовой ход конем – в 2004 году на наших экранах появится полностью трехмерный TMNT-мультфильм, режиссирует который, по слухам, сам маэстро Джон Ву. И пятиминутный трейлер, который вы можете найти на нашем диске, вполне способен заставить в эти слухи поверить! Да, графика бедновата, а анимация не поражает воображение, но вот постановка действительно заслуживает уважения. Ждем и верим!

История пошла по кругу, друзья, все повторяется. Говорят, в интернет-магазинах подскочили цены на карнавальные костюмы черепашек-ниндзя... ■

Не все еще знают, что:

...Истман и Лейрд долгое время не могли «договориться» о едином облике черепах – их стили рисования кардинально различались, а к общему знаменателю они пришли далеко не сразу.

...Вот уже почти десять лет имя Майки в оригинале пишется как Michaelangelo только потому, что ни Петер, ни Кевин не могли вспомнить, как оно пишется правильно, а компьютера с программой проверки орфографии у них, само собой, не было. И только когда Dreamwave закупала лицензию для старта нового сериала-римейка в 2003 году, Петер решил исправить старую ошибку и убрал из имени самой веселой черепахи лишнюю букву «а».

...Свой самый первый комикс друзья принесли в типографию 1 апреля 1984 года. Без всяких шуток! Но эта дата все равно вышла им боком – служащий, который принимал заказ, ничего не смыслил в комиксах, а авторы на свою беду использовали в качестве наглядного примера еженедельную телепрограмму. В результате, когда весь тираж уже был напечатан, оказалось, что добросовестный работник типографии исполнил все указания в точности, включая формат листов – точно такой же, какой используют разного рода еженедельные телепрограммы. Именно поэтому первые три тысячи экземпляров TMNT-комикса легко отличаются от последующих перепечаток – они больше размером.

...Изначально все черепахи выглядели совершенно одинаково и различались только оружием и характерами (а в самом первом выпуске и вовсе только оружием) – это следствие «привыкания» художников к стилям друг друга. А вот начальные буквы имен на пряжках поясов, улыбчивые без всякой причины лица, разноцветные повязки и прочие клоунские штучки появились много позже – когда комикс ориентировался на аудиторию младшего возраста.

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина из Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

10-15 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

20-25 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает рабочая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

30-35 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, но будь оно разочаровывающим чадом знаменитых

предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

40-45 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

50-55 – Почти «что надо». Крепкие средняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

60-65 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, а не 5. Всем взяла, да не дотянула.

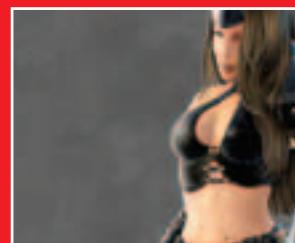
70-75 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отечество?

80-85 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

90-95 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горных чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

100 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Spellforce: The Order of Dawn
стр. 80

Очень красивая игра, которая может составить достойную конкуренцию многим именитым представителям жанра. Удивительно, но эта стратегия получила единогласное одобрение даже консольного клана нашей редакции!

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ



Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до де-

сяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА

Алекс Глаголев

CASSANDRA



NONE
(ПИВА НЕТ)

Soul Calibur II – наше счастье, работа и тяжкое проклятие. Играем дни и ночи напролет, оттачиваем мастерство и смотрим кровожадными глазами окрест: найдется ли смельчак, который бросит нам вызов?

Валерий «А. Купер» Корнеев

ТОРМОЗИЛКА



NONE
(ПИВА НЕТ)

Судя по косвенным признакам, новая «железная» разработка Nintendo – надстройка над GC, превращающая его в мультимедийный set-top box вроде PSX. Если все так и есть – жаль. Хотелось чего-то особенного.

Константин «Wren» Говорун

TALIM



NONE
(ПИВА НЕТ)

Злой арт-директор выиграл у меня в Soul Calibur II двадцать раз подряд. А сейчас глумится над моей фоткой... Вот брошу все и пойду играть в Harvest Moon: A Wonderful Life для GameCube, так и знайте!

Игорь Сопрун

ЧИТАТЕЛЬ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ



From gamers for gamers. Такое бывает один раз в жизни. На своем примере, хочу всем показать, что каждый Читатель всегда будет услышан и принят с почестями. А если хочешь читать самый лучший Журнал – приложи все усилия и сделай его таким!

Михаил Разумкин

TAKI



NONE
(ПИВА НЕТ)

Я сегодня заболел и поэтому мою интру за меня напишет Алик. Что он собственно прямо сейчас и делает. Всем привет! Ммм... Что еще... Миша со своей Таки бьет мою Софитию 8 раз из 10. Шустрая все-таки стерва...

Алик Вайнер

SOPHITIA



NONE
(ПИВА НЕТ)

Купер расплакался и сказал, что не будет писать ничего в слово команды, если я не перестану коверкать его фотки. Потом к нему присоединился Врен, а Полосатый вообще предложил сфоткать свои тапки. Так что несись оно все конем.

Юрий Воронов

MITSURUGI



Глагол у меня выиграл восемь раз подряд. Кассандри, Алик – шестнадцать раз Софитией. Пора менять Мицуруги на Сенгмину, а то я так этих сестер никогда не одолею. Берегитесь!

Polosatiy

КВАКЕР



NONE
(ПИВА НЕТ)

С успехом прошел Tomb Raider на N-Gage. И только сейчас понял, что не Лара Крофт сделала игру великолепной, а звуковая атмосфера вокруг, которая напрочь отсутствует в версии для игрового пульта от Nokia.

Леонид Андруцкий

Погонщик СТРАУСОВ



Алик обиделся на всех не понимающих юмора редакторов, не давших изголяться над своими фотками, и убрал все картинки! Исключение – лишь для нашего читателя. А вам-то, друзья, наши шутки пришли по вкусу?

DELTA FORCE® ОПЕРАЦИЯ КАРТЕЛЬ



ПРОДОЛЖЕНИЕ
«ЧЕРНОГО ИСТРЕБА»

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
уреганные боевики

Новая, пятая часть боевика DELTA FORCE от NovaLogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.

ritual
ENTERTAINMENT

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

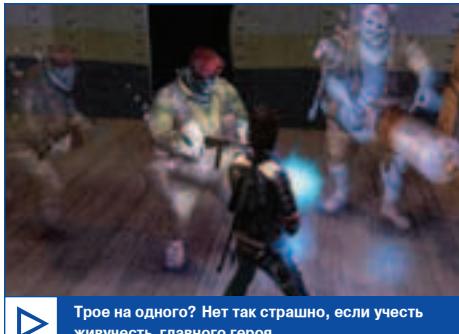


Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Салазинская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 261-4487. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, faxes.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Картель» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEE Cambridge
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.playstation.com>



Трои на одного? Нет так страшно, если учсть живучесть главного героя.



Она не верила в призраков и поплатилась за это. Спасти ее – ваша задача.

Мелкие и быстрые призраки – серьезная проблема для геймеров, не до конца освоивших систему управления «Охотника». Зато как освоитесь – начните щелкать их как орехи!



ВЕРДИКТ 
ТО ЧТО НАДО!

 **8.5**
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

 **ПЛЮСЫ**

Стильный дизайн, кинематографичный сюжет, интересный игровой процесс, приличная графика. Локализация – супер!

 **МИНУСЫ**

Несколько дергая анимация, непривычное внутриигровое меню, некоторые загадки излишне сложны.

Отличная игра, да еще и на русском языке – чего еще может желать геймер? Разве что того, чтобы поток этих игр не прекратился.



Фонарик главного героя светит ярко и красиво.

 **НА УРОВНЕ**
Silent Hill 3

 **ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
Primal

ВТОРАЯ ПОЛНОСТЬЮ ЛОКАЛИЗОВАННАЯ ИГРА ДЛЯ PS2 ОЖИДАНИЯ ОПРАВДАЛА С ЛИХВОЙ.

ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ (GHOSTHUNTER)

ЗА ДУШУ БЕРЕТ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Возможно, многим геймерам до сих пор не понятно, почему в качестве объекта первой локализации для PS2 был выбран Primal – не самый лучший и не самый известный приключенческий боевик. Сходные сомнения высказывались и по поводу «Охотника на призраков» (Ghosts Hunter), частично их разделял и ваш покорный слуга.

Однако близкое знакомство с игрой позволило обнаружить логичность такого подхода. И речь в данном случае идет совсем не о том, что со студией SCEE Cambridge компания Soft Club уже давным-давно наладила тесное сотрудничество.

↗ ИНИЦИИРУЕМ МОЗГОВУЮ АКТИВНОСТЬ

Попробуйте задуматься над тем, какие жанры игр на консолях действительно нуждаются в полной локализации. Гонки? Нет. Файтинги? Совер-

шенно необязательно. Переведенная на русский версия нужна только в случае, если в игре есть много текстовой информации, понимание которой критично для правильного восприятия игрового процесса и успешного прохождения. Это идеально подходит для жанра RPG (к слову, именно такие локализации и просят чаще всего геймеры), но дело в том, что большая часть подобных игр (исключая лишь Final Fantasy и ее немногочисленных прямых конкурентов) – проекты нишевые и на массовую популярность на Западе не претендующие. Голос хардкорщиков лучше всего слышен – и на форумах, и в письмах, приходящих в нашу редакцию, но продажи, увы, делают казуалы.

Но на консолях есть и другой «фирменный» жанр – сюжетно-ориентированные боевики. К ним относятся и Survival Horror, и шпионские «интерактивные романы» (вроде Metal Gear Solid), обычные приключенческие боевики – да даже авиасимуляторы вроде Ace Combat 4 приплисти сюда можно! Именно в этот ряд можно записать и Primal, и «Охотника». Возможно, в нашей любимой Японии они популярностью будут пользоваться заметно меньшей, чем очередная поделка по мотивам аниме, но мы все-таки живем немного в другой стране. Немаловажен и тот факт, что на PC подобные вещи встречаются достаточно редко, поэтому ни о какой прямой конкуренции с дешевыми локализациями компьютерных игр речь не идет.

ИГРОВОЙ БАЛАНС

ТОЛСТОКОЖИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Передвижение по уровню реализовано как и в десятках других боевиков, но, переключаясь в боевой режим, Лазарь сильно теряет в скорости, что позволяет ему удобно прицеливаться. А в режиме «бинокля» отключается ненужная возможность передвигаться. Такой подход к реализации системы управления оправдан, но вот в чем штука: уворачиваясь от атак призраков, од-

новременно ведя огонь по ним, в «Охотнике» практически невозможно. Ситуацию полностью спасает тот факт, что жизненной энергии у Лазаря более чем достаточно, а для восстановления ее нужно всего лишь активно ловить призраков. Погибнуть случайно, просто потому что вас зажали в угол, да нанесли несколько ударов, нельзя – это вам не Silent Hill.





► ПРИЗРАК ЛУИДЖИ-ДОМОХОЗЯИНА

В «Охотнике на призраков» чудесным образом сочетаются оригинальность концепции и ее же нарочитая вторичность. Созвучие названия с «Охотниками на привидений» (Ghostbusters) не случайно – именно оттуда позаимствована идея, на базе которой и сценарий писался, и основы игрового процесса сочинялись. Ничего нового о потустороннем мире геймер не узнает. Да, призраки существуют. Кто бы сомневался? Чтобы от них избавиться, необходимо сначала постремлять из бластера, а затем использовать мобильную ловушку. Пойманные духи хранятся в специальной стационарной машине. Разумеется, у нее есть большая красная кнопка, нажав которую, вы выпускаете всех на свободу. Именно это и делает полицейский с бильярдным именем Лазарь во время своей инспекции подвал заброшенной школы. Да, не все призраки одинаково вредны – один (вернее, одна) вселится в вашего героя, что даст возможность видеть то, что обычному взгляду недоступно. Приятно разве что, что астральная девушка симпатична – это вам не любимый тинейджерами Лизун.

Желающим же рассказать мне о том, что последняя игра по мотивам Ghostbusters вышла в черт-знает-каком году, объясню, что концепция-то уже была один раз жестоко украдена и совсем недавно – Luigi's Mansion полностью повторяет вышесказанное с поправкой на мультишный антураж. И уж игровая механика там настолько удачна, что вступать в прямую конкуренцию уж больно опасно.

► ТУПОЙ ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ

Слово сказано. Антураж. «Охотник за

призраками» серьезен – здесь нет «комиксоподобности» Ghostbusters, можно даже сказать, что игра во многом относится к жанру Survival Horror. Но если Silent Hill, Resident Evil, Fatal Frame (Project Zero) и Forbidden Siren представляют четыре разных подхода к пуганию геймера, то «Охотник» использует пятый. Ужасы в светло-серых тонах, стильное, мягкое и тонкое зрелище, где игра на ваших нервах использует почти исключительно звук, но не видеоряд. Вы не увидите луж крови и щупалец уродливых монстров, не будете просыпаться по ночам с криком, вспоминая об увиденных трупах и отрубленных конечностях.

При всей своей стильности, игра отнюдь не элитарна – она проста. Поведение вашего героя – обычного бравого полицейского, не верящего ни в бога, ни в черта, а единственное в свой пистолет, не стремящегося спасти мир, а всего лишь напарницу – ясно и понятно. Искусственный разум, страдающий от,figурально выражаясь, «недоедания» (недхватки энергии) был бы уместен в любом приличном фантастическом романе с легкими элементами комедии (скажем, Гаррисона или Хайнлайна). Юмористические сценки позволяют идеально избавиться от одной из главных проблем западного кинематографа (и, соответственно, видеоигр) – излишней патофосности. Чувство меры сценаристам не изменило, поэтому в комедию игра также не превращена. Разве что иногда диалоги героя с «тупой башкой на экране монитора» заставляют улыбнуться чуть чаще, чем хотелось бы.

► ХИТРЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Игровой процесс в «Охотнике», скажем так, многогранен – как и в боль-

АСТРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

ПРОБЛЕМА РАЗДВОЕНИЯ ЛИЧНОСТИ

Использование особых способностей Астрал расходует энергию, однако восстановить ее исключительно легко – около всех «разломов», в которых вы можете выпустить призрака на свободу, бегают крысы – дармовой источник призов. Сложнее решить, что же именно нужно делать, чтобы решить очередную проблему.

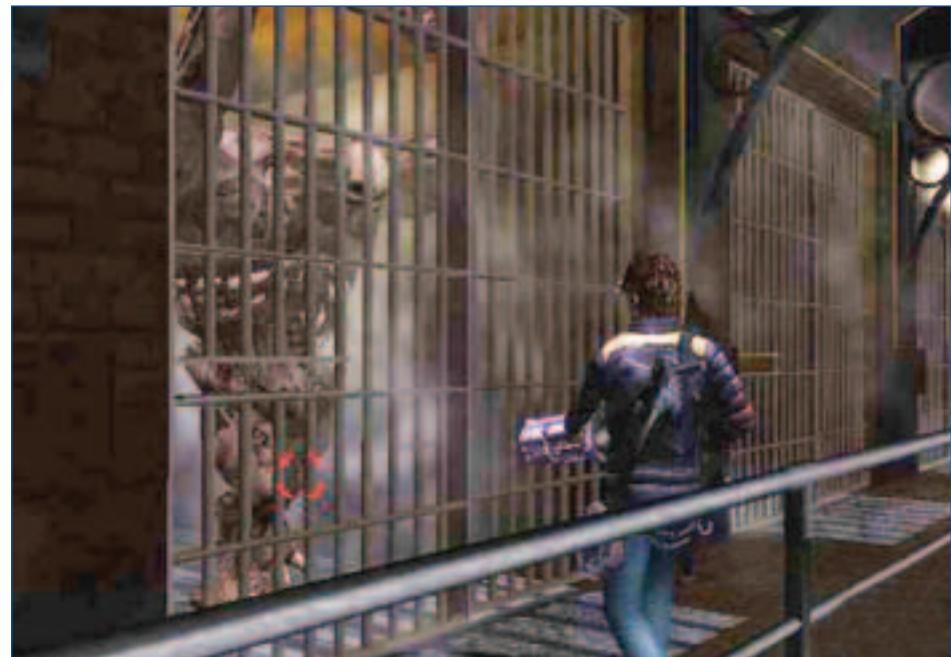
Чаще всего используется материализация призрака – это позволяет, к примеру, нажимать на кнопки. Другие возможности включают в себя очаровывание сородичей по потустороннему миру и прохождение сквозь стены (не любые). В любом случае знайте – на <http://www.gamefaqs.com> уже лежит полное прохождение.



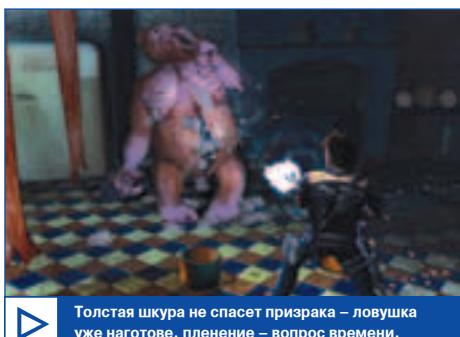
шинстве сюжетно-ориентированных боевиках. Например, помимо поимки призраков вам придется решать логические загадки (и, в отличие от тех же survival horror, не притянутые за уши!), а также демонстрировать свои навыки, отработанные в играх жанра stealth action. Задания непосредственно вытекают из сюжета, и подаются в гениально простом виде (из-за чего геймер, привыкший к монотонным брифингам, разжевывающих очередное идиотское требование игры, поначалу может просто не понять, что от него требуется). Например, если надо вылезти в окно, не надо идти вокруг через все здание, чтобы найти разбитое. Есть пистолет? Стреляем и разбиваем стекло. Когда вам говорят, что летающего злобного монстра лучше не попадаться на глаза, не надо хвататься за снайперскую винтовку. Надо просто следовать совету – так, как считаете нужным, и результат последует немедленно. Основная же ваша задача заключается все же в поимке призраков. Иногда от них стоит убежать, но лучше все же храбро бросаться в бой. Хотя проблемы возникнуть могут. Дело в том, что слабых врагов здесь нет –



► Заброшенная школа. Отсюда и начнется одиссея бравого полицейского...



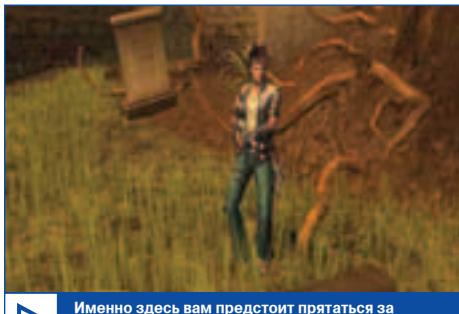
► Железные решетки Тюрьмы – одной из самых зловещих локаций «Охотника на призраков». Удержат ли они жаждущих плоти обитателей потустороннего мира? Ответ очевиден!



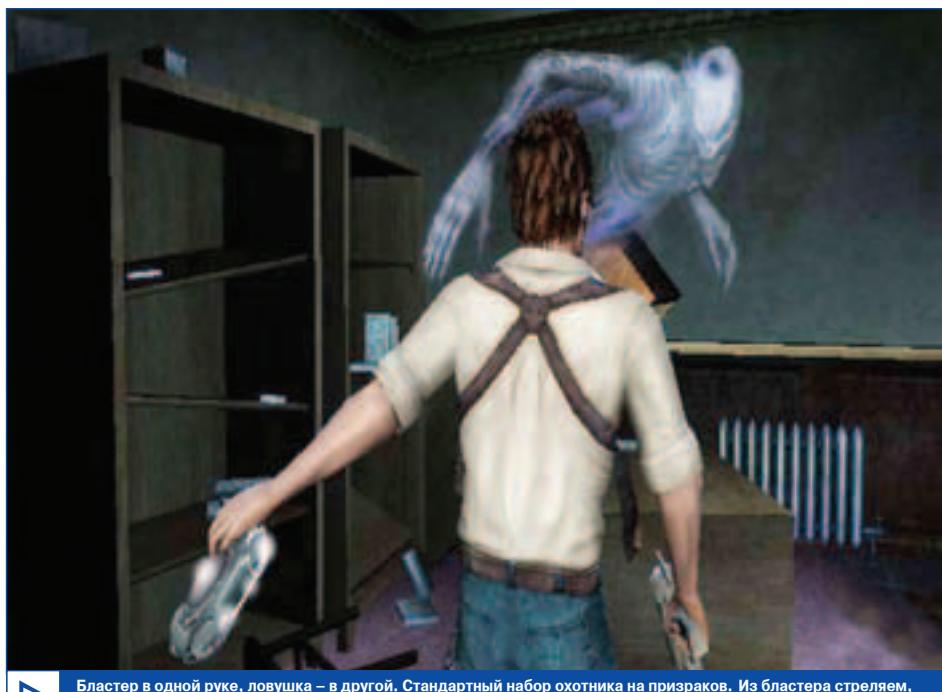
► Толстая шкура не спасет призрака – ловушка уже наготове, пленение – вопрос времени.



Наш Толя Норенко тоже любит ложиться спать, скимая в руках плюшевую игрушку...



Именно здесь вам предстоит прятаться за каменными плитами от милого монстра.



Бластер в одной руке, ловушка – в другой. Стандартный набор охотника на призраков. Из бластера стреляем, ловушку кидаем. Бластер ослабляет врагов, ловушка их поглощает. Идеально выверенная формула, не так ли?

ЗАТЯНУВШЕСЯ ПУТЕШЕСТВИЕ

Как и в случае с Primal, игровые локации сильно отличаются друг от друга по дизайну, вы заранее никогда не сможете предсказать, куда врата между мирами занесут Лазаря в следующий раз. Мрачные подвалы старой школы и загадочные коридоры школы новой, затянутые дымкой тумана болота и опасный город призраков, миры корабля, тюрьмы и военной базы – везде вас ждут уникальные типы врагов, неожиданные повороты сюжета и многочисленные секреты. Учтите, что лишь базовые типы оружия вам будут выдавать автоматически, более продвинутые («необязательные») образцы следует искать самостоятельно. В промежутках между миссиями в добровольно-принудительном порядке вас ждут очередные инструкции искусственного разума, а опционально – просмотр отловленных призраков с кратким их описанием. Грамотная структура прохождения – одно из основных достоинств «Охотника».

призраки либо очень быстры, либо обладают внушительным запасом жизненной энергии, либо имеют еще какую-то сильную сторону. Не стоит доводиться бесконечному боезапасу пистолета – энергетическое оружие имеет свойство прекращать работу в самый неподходящий момент. Если, конечно, будете тупо палить налево и направо. Противник же инстинктом самосохранения, определенно, обладает. «Инфицированные» ловушки призраки отчаянно пытаются освободиться и могут улететь для этого в безопасное место (в то время как оставшиеся целыми и неповрежденными собратья заплевывают вас как-то гадостью), «толстокожие» же товарищи и от выстрелов уворачиваются пытаются, и подобраться поближе стремятся. Если бы не удобное управление, прохождение «Охотника» было бы задачей не для средних умов.

➤ ДЕВОЧКА, КОТОРОЙ НЕТ

После памятной «отключки» на полу перед хранилищем призраков Лазарю досталась прехорошенькая со-жительница. Вернее, мирно сосущест-ствующая с его душой новая обита-тельница его тела. На некоторых ло-кациях есть места, где девушку можно отправить погулять. Вернее, полетать. Нужно это чаще всего для решения тех самых логических зада-чек. Влиять на материальный мир Астрал (так ее зовут) может, приме-няя одну из доступных ей способнос-тей – они открываются по мере про-ходления игры (после отлова опре-деленных видов призраков). Воз-можно, элементы игры, где Лазарю нужна помочь Астрал, и не столь уж интересны, однако эта фича действитель но оригинальна (хотя и не уникальна), да и сюжетные сцен-

ки на эту тему весьма способствуют погружению в атмосферу игры.

➤ ГРАФИКА, КОТОРАЯ ЕСТЬ

Пожалуй, одна из наиболее спорных характеристик проекта – визуальный ряд. Есть мнение, что Primal, равно как и «Охотник на призраков» (использовался один и тот же движок) – лучшие-в-мире игры в плане графики. Если считать проекты для PlayStation 2, конечно. Мне это кажется преувеличением: «Охотник» – «всего лишь» выглядит исключительно качествен-но, нисколько не уступая всем современным играм того же направления. Да, конечно, призраки и бои с ними выглядят исключительно красиво (а это уже немало), но вот дизайн лока-ций уже не выделяется ничем особы-нным. Лица героев (главных и второс-тепенных) смоделированы идеально, но анимация движений подкачала, да и на ноги местных девушек явно по-жалели полигонов. Впрочем, подоб-ная беда свойственна многим играм (если, конечно, вглядываться), и ру-гать «Охотника» вряд ли стоит. В лю-бом случае работа дизайнеров вели-колепна (вам еще предстоит оценить колоритность местных NPC), а это

оправдывает любые мелкие техни-ческие проблемы.

➤ ГОЛОС РОССИИ

Можно упрекать локализации от Soft Club за высокую стоимость дисков, за то что игр переводится мало, но вот претензий к качеству нет и быть не может. А ведь всем нам прекрасно известно, как противно почти всегда бывает слушать диалоги в фильмах, демонстрируемых в российских ки-нотеатрах. Есть немало претензий и к компьютерным играм, что издаются в нашей стране – массовое их произ-водство неизбежно снижает планку требований к качеству. Поверьте, в «Охотнике» все тексты выверены до мелочей, актеры подобраны исключи-тельно правильно. Когда-то я писал о том, что русская версия Warcraft III заметно лучше озвучена, чем родная английская. В данном случае речь может идти как минимум о паритете. Так что своих денег «Охотник» стоит.

А ведь в 2004 году выйдут аж 12 ло-кализованных игр для PS2! До нас дошли слухи о том, что среди них мо-гут быть StarCraft: Ghost, новый Crash Bandicoot, Leisure Suit Larry 8... ■

ЛОВУШКА – НАШЕ ВСЕ!

ОДНИМ МАХОМ СЕМЕРЫХ ПОБИВАХОМ!

Стрелять по призраку просто так, возможно, и не бесполезно, но не рекомендуется. Выбрав цель, необ-ходимо сразу же бросить ловушку, а уж затем, следя за линейкой энер-гии врага, вести огонь. В случае, ес-ли призрак улетел далеко, необхо-димо сразу же «вернуть» ловушку (повторным нажатием R2), чтобы использовать ее на другом супста-

те. Жизненная энергия призрака при этом не восстанавливается. Учтите, что нажимать R2, когда призрак уже ловится, не следует – зря потеряете время. И последний важ-ный факт – возвращающаяся назад ловушка может зацепить призрака. Это тем более важно потому что не-которых врагов поразить можно только в незащищенную спину.

X²

THE THREAT



ЧГРОВА

- Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
- Уникальная графика
- Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
- Строительство своей собственной империи

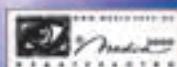


Ниже приведены системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 800 МГц; 128 МБ RAM;
Видео 32 МБ; Клавиатура и мышь.

Рекомендованые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1300 МГц;
256 МБ RAM; Видео 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 783-04-60,
e-mail: zakaz@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-
cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатной! Поддержка зарегистрированных
пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии - компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ
и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат
компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 Р3 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM), 1.65 Гбайт HDD,
 рекомендуется геймпад

<http://www.konami.com/tmnt/>



► И каких только типов не встретишь ночью в нью-йоркском метро...



► Босс. Всего лишь промежуточный. Но скоро он подрастет, и тогда проблем не миновать.

► Если враг всего один – у него нет шансов. Если врагов много, но они стоят плотной кучкой – у них нет шансов. Если... да чего уж там! У рядовых врагов вообще шансов немногого.

БЛЕСК
ИНИЩЕТА
ЧЕРЕПАШЕК

Комбо, по сути, в игре всего одно, файтеры со стажем поймут такую схему: АВ, ААВ, АААВ, АААА. Никаких «смешанных» комбосцепочек – все предельно упрощено. Еще есть медлительный одиночный удар с зоной поражения в 360 градусов, атака в прыжке (чаще всего бесполезная) и сюрикены, годные лишь на то, чтобы взрывать стоящие рядом с толпой врагов бочки (еще можно подкопить железок и закидать ими босса). Единственный свой суперудар герой сможет выучить лишь тогда, когда игра успеет до смерти надоесть (четыре прохождения подряд – это не шутка). Блока нет и вовсе, зато можно не опасаться удара со спины: ваш панцирь – штука очень прочная.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

НОВЫЙ СУП ИЗ СТАРЫХ ЧЕРЕПАХ

АРТЕМ ШОРОХОВ
 cg@miranime.net

Скажу сразу – во всем, кроме боевой системы, игра эта в рамках своего жанра почти идеальная. Чего стоит одна только графика – взгляните на скриншоты. О сюжете новых «Черепах» и прочих мелочах уже было достаточно сказано в №151, поэтому предлагаю сразу перейти к главному – игровому процессу.

Концепция TMNT проста как валенок: из пункта «А» дойти до пункта «Б», надавав мечом или палкой по голове каждому, кто встретится на пути. Рано или поздно нам встретится босс – его тоже утихомириваем палкой. Потом еще один уровень. Потом еще. И еще. В конце концов добираемся до главного босса всей зоны. Применяем палку, переходим в следующую зону. Авторы частно старались замаскировать эту оглашающую линейность действительно хорошей режиссурой, частой сменой декораций, красивой музыкой и скакущей длительностью этапов. Скажу откровенно – почти получилось. И если бы не это «почти», фи-

нальная оценка была бы куда выше. Но давайте признаем честно: каким бы классным не было развлечение, отсутствие разнообразия его серьезно портит. Потому и получается, что хорошая, в общем-то, игра в версии для «старших» платформ менее достойна зрительских оваций, нежели ее младшая сестренка на GBA. Но зато как красива, чертова!

Вообще, несмотря на весь внешний лоск, игра до навязчивости аскетична – здесь совсем нет лишних деталей, все предельно функционально. Но эту тенденцию нельзя однозначно охарактеризовать как положительную. Судите сами: геймплей очевидно небогат, возможностей игра предоставляет немного. Но и те, что есть, не блещут разнообразием. Вам нравятся задорные фразы, которыми черепахи комментируют схватки с противником? Да, нравятся. На первом

этапе. На втором они уже немного раздражают, а на седьмом вы ловите себя на мысли, что вот уже каждый час подряд ваш слух ласкают всего лишь три-четыре реплики, повторяющиеся с маниакальной периодичностью после строго определенных атак. Вам нравится, играя за Рафаэля, истреблять врагов ударом в прыжке? Привыкайте час за часом слушать задорный возглас «Double Sail» – его и никакой другой. Этот парень в зеленом трико и с эмалированным тазом за спиной не устанет и не успокоится – он же компьютерный.

Схватки с боссом ждешь, как глотка свежего воздуха, как любимую девушки в дождливый день... А все почему? Излишняя упрощенность боевки вкупе с однообразием самого процесса прохождения (по сути, меняются лишь декорации, да внешний вид вражьих боевых единиц) свое черное дело делает – от

ИНТЕРАКТИВНОСТИ НЕТ!



ДЕСТРУКЦИЯ КАК СПОСОБ ОБЩЕНИЯ С ОКРУЖАЮЩИМ МИРОМ

Добротный и почти безглючный движок не располагает к интерактивности – лишь некоторые «специальные» объекты местности поддаются хоть какому-то воздействию: разбитые автомобили, разрушенные водоколонки, расколо-

тые антикварные вазы, взорванные бочки... Но при этом, если вы попытаетесь ударить боксерскую грушу, разбить магазинную витрину или сломать ящик, для подобных целей не предназначенный, – ничего не выйдет.

— ХУЖЕ, ЧЕМ



Dynasty
Warriors 4

+ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Dynasty
Warriors 4

ИТОГО: ИГРАТЬ В DW4 МОЖНО СКОЛЬКО УГОДНО, А ВОТ В TMNT – ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ.

игры устает. Да, процесс нарезания фут-ниндзя аккуратной соломкой со стороны выглядит весьма вкусно – зрелищность и динамика с экрана так и льются. Но это всего лишь взгляд со стороны. На самом деле роль играющего, грубо говоря, сводится к безостановочному издавательству над одной и той же кнопкой. Тактика сражения есть, но она настолько минимальна, что я без страха быть освистанным скажу, что TMNT3 для NES более чем десятилетней давности – игра куда более тактически продвинутая. И разнообразная. Здесь же уже через час беготни по уровням невольно начинаешь в ущерб себе искусственно разнообразить свою игру. Понимаете, искусственно! Так играют в привыкшийся файтинг – стараются применить бесполезный, но красивый прием, противопоставляя эстетические соображения практическим. «Так, уже надоело!» – и начинается эксперимент. А еще через час, когда и без того не самая легкая игра становится и вовсе тяжелее некуда, вдруг понимаешь, что драяться с врагом лучше все-таки по-старинке, иначе одолеют, убьют, растерзают... «Уж скорее бы босс! – свербит под прической, – хоть какое-то разнообразие. А потом покажут несколько прикольных диалогов». Так и играешь. Но что удивительно – играешь ведь! Вот и получается, что недостатки TMNT хоть и злат, все же не настолько вески, чтобы игра оказалась недостойной внимания истинного це-

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ ЕСТЬ!

ХОЧЕШЬ СЛОМАТЬ? БУДЬ ГОТОВ К ВОПРОСУ «ЗАЧЕМ?»

Все строго функционально: из водоколонки бьет струя горячей воды, которая в состоянии укоротить линейку жизни – вам или уличному панку, взорвавшиеся бочки и автомобили тоже наносят дополнительный урон, а ящики можно рас-

колотить только те, в которых скрываются бонусы. Иными словами, полезное взаимодействие с рядом объектов в игре наличествует, хотя до какого-нибудь Power Stone в этом отношении нашим черепахам ой как далеко!

нителя. Просто... ну что им мешало хоть чуть-чуть разнообразить боевую систему?!

Кстати, следует объяснить претензии к этой части игры. Краеугольным камнем TMNT является комбо. Но, к сожалению, игру ориентировали не на хардкорных черепаховедов, прошедших NES, SNES и Медные трубы, а на самых что ни на есть маленьких детишек, которые после просмотра очередной серии нового мультика, должны со всей серьезностью заявить маме, что или она подарит на Рождество новую игру про черепашек, или чадо всю неделю не будет прибираться в комнате. А поскольку продажи подобных игр делают, как известно, мамы и бабушки малолетних геймеров, то и комбо-систему мы получили соответствующую – практически чистый клон Dynasty Warriors с небольшим бонусом в виде Dash-движения из Shinobi. Во что это выливается? Вы вламываетесь в толпу негодяев и начинаете истерично жать кнопку атаки, ваш герой, размахивая оружием

налево и направо, «цепляет» кого-либо из недругов и окучивает его четырехударником, после чего враг падает, а вам дается около секунды времени, чтобы «продолжить комбо», то есть залепить четырехударник в следующего супостата. Как правило, его еще нужно догнать, тут в ход идет кнопка Dash, позволяющая совершить быстрый рывок на расстояние зрительной памяти. Если вам везет – вы отлупнете нескольких противников, составив общее комбо хитов на двадцать. В конце уровня, при подсчете очков вам зачтут самую длинную комбинацию и, в случае рекорда, дадут премию. Вот и весь стимул рисковать здоровьем. А если учсть существование в игре глюка, позволяющего без особых проблем навесить и сто, и двести хитов – стимул рисковать здоровьем пальцев пропадает почти мгновенно, и нарезка врагов превращается в рутинную обязаловку. Тем не менее, не хочется, чтобы вы подумали, что игра плоха – вовсе нет! Она просто местами непродуманна. Дети в восторге, взрослые в умилении, а ворчание эстетствующего «геймера старой закалки» – почти неразличимо на шумном фоне новогодних праздников. ■

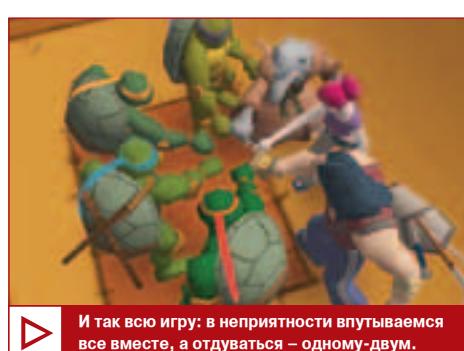
ПЕРЕД ВАМИ – ТОЛПА ВРАГОВ. САМОЕ ОЧЕВИДНОЕ ДЕЙСТВИЕ – ЗАЛЕТЬ ТУДА И БАРАБАНИТЬ ПО КНОПКЕ ДО ТЕХ САМЫХ ПОР, ПОКА ВРАГИ НЕ КОНЧАТСЯ.



▷ Кеиси Джонс. Виртуоз хоккейной клюшки и гроза бандитов.



▷ Кадр из игры TMNT 3: Черепашки-ниндзя. Эйприл Тиан в роли репортера, сидящего на кресле в студии перед монитором с надписью 'PRESS START'.



▷ И так всю игру: в неприятности впутываемся все вместе, а отдуваться – одному-двум.

ВЕРДИКТ

ПРОСТЕЛЬКО, НО МИЛО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Игра нечеловечески красива. Хорошая режиссерская работа и разнообразие локаций выгодно подчеркивают это достоинство.

МИНУСЫ

Утомительность и очевидная бедность игрового процесса не дают добраться до наиболее интересных бонусов игры.

Отличная игра с не самым удачным геймплеем. В TMNT есть все, чтобы покорить игрока. Удастся ли? Решать вам.



▷ Черепахи шутят



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: strategy
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Koei
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.koei.com>

DYNASTY TACTICS 2

НА СЦЕНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ЛЮЙ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 valkorn@gameland.ru

Впору сравнить Koei со спортивным подразделением Electronic Arts: частота и регулярность, с которыми японская компания выставляет на рынок сиквелы своих серий, напоминает работу EA Sports. Только у американцев год за годом куются обновления NHL и FIFA, а здесь – ответствия легендарного стратегического симулятора Romance of Three Kingdoms (основанного, в свою очередь, на «романе» Ло Гуань-Чжуна, написанном в XIV веке). И если отпочковавшийся от игровой летописи Троцарствия сериал Dynasty Warriors считается в меру «тактическим» beat'em up, то Dynasty Tactics – в меру боевая «тактика». Почти все представительницы поджанра военной стратегии на приставках

имеют японское гражданство – со всеми вытекающими, ну разве что без паспортов с хризантемами. Долгое время неизвестные/невостребованые на Западе (где они были представлены одинокими Ogre Battle и Metal Marines на SNES) эти игры процветали на родине, совмещая типичные для JRPG сложные сюжеты с обилием персонажей и идеальную для консолов модель управления, позволявшую при минимуме кнопок на джойпаде без труда заниматься микроменеджментом войска. Ситуация изменилась, когда на американские PSone одна за другую стали просачиваться представительницы жанра: Vandal Hearts, Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics – и сейчас подобные игры издаются в Штатах и Европе ненамного реже, чем в Японии. Вышедшую год назад Dynasty Tactics можно назвать удачной попыткой ввести усложненный «шахматный» геймплей во вселенную Dynasty

Warriors, а в лице второй части фэнтези-сериала получат типичный «сиквел от Koei» – хорошую игру, отличающуюся от оригинала несколькими интересными, но отнюдь не драматическими нововведениями. Аналогия с EA Sports, таким образом, вовсе не случайна.

■ МОЯ ФАМИЛИЯ БУ!

В центре внимания, как водится, военачальники Цао Цао (Cao Cao), Лю Бэй (Liu Bei) и Сунь Цюань (Sun Ce, не пугайтесь различия русской и английской транскрипций) – предводители трех государств, на которые распалась китайская династия Восточная Хань к концу II века нашей эры. Эксклюзив DT2 – примкнувший к извечной тройке полководец Лю Би (Lu Bu), знакомый особо упртым фэнам скрытый персонаж Dynasty Warriors. Игра состоит из двух основных фаз: стратегической – отбора кадров, формирования армий, вербовки шпионов и передвижения подконтрольных войск на карте Поднебесной – и тактической, то есть непосредственного маневрирования в «шахматном» бою с противником. Трехмерное поле битвы делится на квадраты; победитель поднимает свое знамя над прилежащим населенным пунктом. По

ВЕРДИКТ

ДЛЯ ВАС, СТРАТЕГИ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

⊕ ПЛЮСЫ

Сохранено все, благодаря чему прославился приквел, плюс ряд желанных нововведений. Улучшился даже обучающий режим.

⊖ МИНИСЫ

При желании можно придраться к сумбурности комбо-системы. Английская озвучка реплик персонажей предсказуемо плоха.

Прекрасная, сильно усложненная вариация шахмат, удачно смещающая историческую достоверность и древние мифы.



Столкновение с превосходящими силами врага.

ВНЕШНОСТЬ



НЕ РАЗОЧАРУЕТ

Графика при первом знакомстве может показаться несколько простоватой, однако ее потенциал раскроется, как только вы начнете вовсю использовать тактики, – по большей части они сопровождаются впечатляющими спецэффектами, иллюстрирующими сцены противоборства

несметных орд полигонных китайцев. Хотя обычные воины выглядят клонами друг дружки, офицеров вы не спутаете – каждый из них имеет свой уникальный облик. В общем, Dynasty Tactics 2 выглядит именно так, как должна выглядеть хорошая тактическая игра для PS2.

СЕРЬЕЗНЕЕ, ЧЕМ

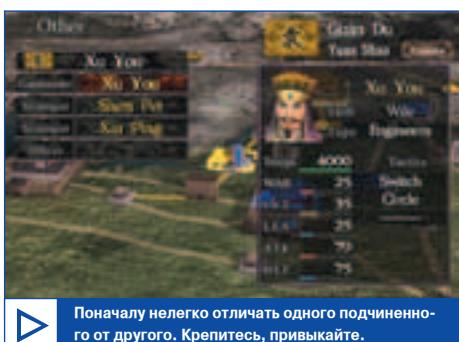
Disgaea:
Hour of Darkness

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

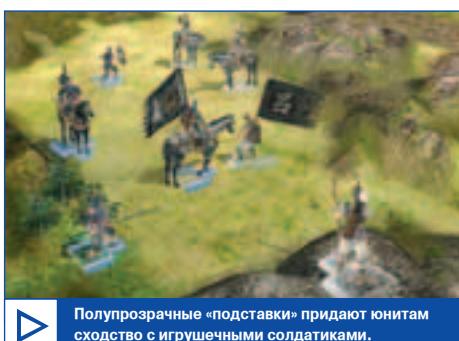
Dynasty
Tactics



ПЕРЕД НАМИ АНТИПОД ВЕСЕЛЬНОЙ ФАНТАЗИИ-АНИМЕШНОЙ DISGAEA.



▷ Поначалу нелегко отличать одного подчиненного от другого. Крепитесь, привыкайте.



▷ Полупрозрачные «подставки» придают юнитам сходство с игрушечными солдатиками.



О ТЫЛАХ

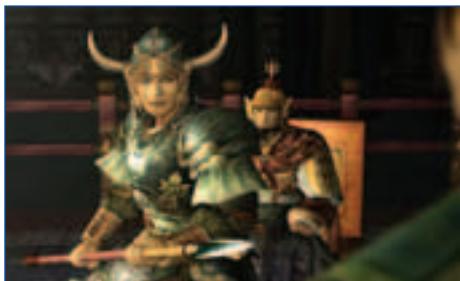


Не исключено, что первая – стратегическая – фаза покажется вам лишней или недостаточно захватывающей. Однако помните, что яркие сражения – лишь часть военных действий, верхушка айсберга.

Не менее значимыми являются формирование и экипировка отрядов, обучение командного состава, тренировка шпионов и диверсантов, работающих на вражеской территории и своими действиями понижающих моральный дух соединений противника. Советуем не пропускать обучающий диалог в начале игры, оттуда можно почерпнуть немало полезных советов, да и ценность обретающейся в коробке инструкции грешно преуменьшать.



▷ До поры до времени *Dynasty Tactics 2* придерживает самые красивые сцены при себе.



▷ Сюжетная линия перемежается CG-роликами, выполненными на твердую четверку.

сравнению с приквелом заметно возросла важность первой фазы, кропотливого планирования. Зачастую придется выбирать между несколькими вроде бы одинаково важными целями – от грамотности действий на глобальной карте зависит не меньше, чем от приказов войскам в решающем сражении.

■ ТАКТИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Боевая фаза мало отличалась бы от всего многообразия тактических игр – то же разлинованное поле с богатым рельефом, та же россыпь юнитов-фигур со своими особенностями – если бы не наличие, собственно, «тактик». В терминологии DT тактика ими называются специальные атаки, которые выполняются при удачном стечении ряда условий (положение юнита, направление по отношению к противнику, рельеф местности и т. д.). Тактики можно объединять в комбинации, позволяющие внести подлинную сумятицу в ряды противника. По мере продвижения по карте ваши офицеры получают доступ ко всем новым тактическим приемам, отчего геймплей приобретает некоторое сходство с «боевыми» разновидностями тетриса вроде *Puzzle Fighter* – планируя на пару-тройку ходов вперед, вы «нанизываете» одну тактическую комбинацию на другую, умноожая наносимый неприятелю ущерб. Тактики можно связывать таким образом, что выбранный вначале юнит будет терпеливо дожидаться, пока товарищ не начнет атаку, чтобы усилить воздействие. Часто типы (и способы связки) тактик зависят от уровня квалификации назначенного перед боем стратега. Порой тщательно выстраиваемые планы в одночась

PS2 И ТВОЙ ЛУЧШИЙ ДРУГ:

НАУЧИ ИХ УМУ-РАЗУМУ!

Искусственный интеллект противников совсем неплох, но на тот случай, если вам по той или иной причине наскучат сражения с бездушной машиной (несмотря даже на несколько различных уровней сложности, от простенького до со-

вершенно непроходимого), предусмотрен режим для двух игроков. Здесь к влияющей на исход сражения расстановке сил и рельефу местности добавится еще и человеческий фактор, который сбрасывать со счетов не рекомендуется.

разрушает фактор «морали», в соответствии с которым войска могут самостоятельно перестроиться, смешав полководцу все карты. Чем опытнее военачальники и лучше войска, тем больше удачно проведенных тактик и выше «мораль» – и наоборот.

■ ВОЙНА!

Визуально DT2 практически не отличается от предшественницей. Слегка модернизированный движок *Dynasty Warriors* справляется с отображением противоборствующих армий, а для каждой тактики (атака кавалерии, обстрел из луков и т. д.) предусмотрена красавая анимация. В принципе, аналогичные вещи мы видели еще в *Kessen*, одной из первых игр для PS2, но здесь разработчики устранили падение частоты кадров и снабдили персонажей чуть более выразительными текстурами. Музыкальное сопровождение, на этот раз записанное в формате *Dolby Pro Logic II*, как всегда у Кои, создает приятный мелодичный фон, не раздражающий и не отвлекающий – для стратегического симулятора это большой плюс. Неплохие сюжетные CG-ролики портят отвратительная английская озвучка: актеры почему-то уверены, что дублируют похабный боевик с кунг-фу, а не эпическую хронику Троицарства.

Так сиквел это или псевдосиквел? Кто-то скажет, что слишком уж все здесь напоминает первую DT, – и будет прав. С другой стороны, наличествует ряд вполне конкретных геймплейных инноваций: тактики можно проводить одним юнитом (а их, тактик, число удвоилось), появился четвертый игровой персонаж и возможность осваивать тактические приемы в тренировочных лагерях, переделанная система подсчета очков с категориями вроде *Complete Defeats* и *Tactics Linkages*, плюс поддержка *Pro Logic II*. Часто сиквелы, в полноценности которых у публики сомнений не возникает, могут похвастать куда более коротким списком нововведений. ■

ПО МЕРЕ ПРОДВИЖЕНИЯ ПО КАРТЕ ВАШИ ОФИЦЕРЫ ПОЛУЧАЮТ ДОСТУП КО ВСЕ НОВЫМ ТАКТИЧЕСКИМ ПРИЕМАМ, ОТЧЕГО ГЕЙМПЛЕЙ ПРИОБРЕТАЕТ НЕКОТОРОЕ СХОДСТВО С «БОЕВЫМИ» РАЗНОВИДНОСТЯМИ ТЕТРИСА ВРОДЕ *Puzzle Fighter*.



▷ «Тактика» в самом разгаре. Не было еще такого противника, который имел бы иммунитет против двойного удара пикой.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: minigames ■ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Акелла ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM

<http://www.akella.com/alice/>

ВЕРДИКТ 
 ДЕТЕЯМ ЛУЧШЕ МОРОЖЕНОЕ



5.5
 НАША
 ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

 **ПЛЮСЫ**

Алиса – сама по себе уже достоинство. Талант Кира Булычева способен оживить любой проект.

 **МИНУСЫ**

Неудобное управление, невысокое качество роликов, довольно условный сюжет.

Самая меткая характеристика игры дана разработчиками в ее описании: «Цветной статический туман».



► Тетрис с роботом – довольно необычное занятие!

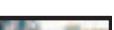
 **ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ**

«Тимошка спасает друга»



 **СКАЗОЧНЕЕ, ЧЕМ**

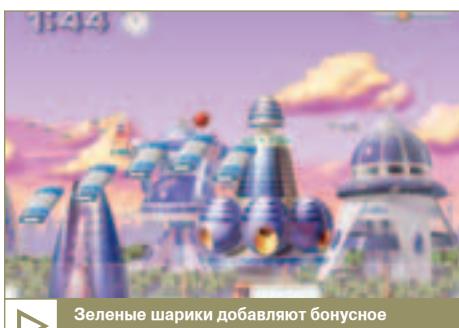
«Морозко»



АЛЬФУ ЦЕНТАВРА ЗНАЕТЕ? ТАМОШНИЕ МЫ!



► Первый уровень – исключительно обучающий; не пройти его невозможно.



► Зеленые шарики добавляют бонусное время гонки, красные – отнимают его.

ТАЙНА ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ

МОСКВА – КАССИОПЕЯ

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

glagol@gameland.ru

«**П**омотивам произведений Кира Булычева» – заманивала надпись на коробке. Вся редакция, дружно смахивая скучную мужскую слезу со щеки Поморцева, принялась вспоминать птицу Говоруна, робота Громозеку, а **зато** одно и миелофон, хотя это совсем из другой оперы. В общем, мимо этой игры мы пройти не могли.

Игра рассчитана на детей весьма младшего школьного возраста и поэтому мы не стали подходить к ее оценке с «хардкорными» мерками. И все же впечатление от аркады осталось двойственное.

Да, персонажи игры неотличимы от мультишных – спасибо Наталье Вячеславовне Орловой, художнице мультифильма, участвовавшей в создании героев аркады. (Кстати, художником проекта выступил сам Гриф, некогда сотрудничавший с компанией (game)land – вот такая кузница кадров скрывается в наших стенах!). Да, в игре наявом роликов – после каждого уровня. Да, самих уровней тоже с избытком. И гоночные уровни есть, и полеты по Москве, и вариация на тему

Columns, и некое подобие виртуально-го тира. А локация, где нужно поймать птицу Крок, вполне сможет доставить удовольствие не только детям, но и их родителям. Приятных изюминок в игре предостаточно. Однако вопреки нашим ожиданиям сюжетно игра затачивалась не под мультфильм, а под первоисточник – повесть «Приключения Алисы» (которая уже потом была переиздана как «Тайна Третьей планеты», когда мультфильм прогремел). Сюжет довольно условен и может разочаровать многих взрослых, прекрасно помнящих мультиков, а детям, не знакомым с замечательным творением советских аниматоров, даст превратное представление о картине. (Кстати, фильм безупречно издан на DVD. Интересующиеся рецензией пускай заглянут на страницы дружественного нам журнала Total DVD, а еще лучше – купят диск). Не способствует воссозданию оригинальной атмосфе-

ры и озвучка. Диалоги и ремарки не слишком выразительны, и в этом плане игре до мультфильма – как нам, грешным, до неба.

О графическом оформлении игры вы сможете составить полное представление по скриншотам: неагрессивная и разнообразная палитра, занятные бэкграунды – тут жаловаться не на что. Хотя, заметим, ролики могли бы быть и подинамичнее! Кто-то скажет: вот, разворчался дяденька, а игра-то для детей. Конечно, взрослуому бродить по некоторым локациям и собирать цветочки или поливать взбесившиеся кустики с Альдебарана будет откровенно скучно. Шестилетнему же ребенку – самое оно. Другое дело, что и детям теперь больше по нраву GTA: Vice City, а не приключения Алисы Селезневой – секс-символа всех советских детишек, но это, как говорится, уже совсем другая история... ■

СТРАНА ДОЛЖНА ЗНАТЬ СВОИХ ГЕРОЕВ

В ЛИЦО!

Вот они, наши любимцы: Алиса и ее отец, профессор космозоологии, птица Говорун, отличающаяся умом и сообразительностью, Склисс – летао-

щая корова с планеты Шишинеру, ушан с планеты Палапутра, устаревший робот с Шелезики и, конечно, космические пираты – Весельчак У и Крыс!



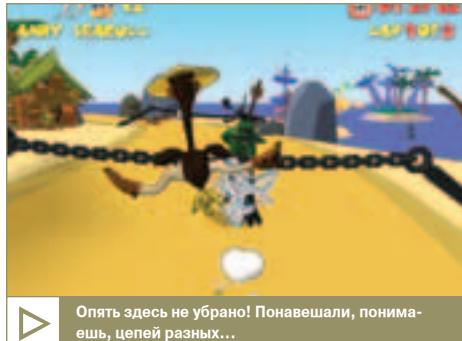
► Профессор Селезнёв отправляется в экспедицию по Галактике. Он обещает Алисе включить ее в состав экспедиции, но девочка должна не влезать в неприятности, которые тут же и начинаются...



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Discuss Games
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Гелеос ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 минимальные – PIII 700 МГц, 64Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16Мбайт);
 рекомендуемые – PIII 1.5Ghz, 512Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128Мбайт)

ОБЗОР

www.orunner.com



► Опять здесь не убрано! Понавешали, понимаешь, цепей разных...



► Смотри в оба: за поворотом может быть все, что угодно. Грибы с красными крапинками не есть!



► На старте лучше не зевать. У конкурентов ноги не короче, да и прыти достаточно. Если вырваться вперед, то вероятность того, что тебя не запинают, гораздо выше, правда все грабли – твои.

ВЕРДИКТ 
СТРАУС ДОБРЫЙ!
 **6.5**
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

⊕ ПЛЮСЫ

Добротная графика и наличие достаточно внятного сюжета. После 10 минут игры не хочется делать *uninstall*.

⊖ МИНУСЫ

Некоторые трудности с перспективой (издергии мультипликационного движения). Не все сразу получается.

Есть хорошая перспектива появления следующей версии игры (особенно, если она появится на мобильных).



► Национальный спорт – ходьба по граблям.

⊖ ХУЖЕ, ЧЕМ

Worms 3D

СТРАУСИНЫЕ БЕГА (OSTRICH RUNNER)

У КОШКИ – ДЕВЯТЬ, А У СТРАУСА – 15

ЛЕОНИД СЕДОФФ
 leonid@gameland.ru

Сложилось мнение, что аркадные игры создаются исключительно для игроков не достигших половозрелого возраста. Это заблуждение. Аркаде все возрасты покорны.

Сами подумайте, есть ли у взрослого дядьки время на то, чтобы прокачать героя, освоить новый уровень в стрелялке, выучить все комбинации клавиш, выполнить задание, которое под силу лишь какому-нибудь Бонду или Шварцу. В аркаду же можно поиграть, не утруждая себя разными заморочками. Достаточно лишь надеть наушники и сделать вид, что напряженно работаешь на компе. Да где еще можно поиграть за ежа, червя или за страуса. Кстати, мультифильмы любят все, а жуткий реализм Резидент Эвила надолго отбьет охоту оставаться одному в темном помещении.

Разработчики игры «Страусиные бега», как мне кажется, рассуждали именно так. В результате получилась добротная аркада. Итак: выбор из 10 героев – от медбрата до воина

(вейнение времени – альтернативная служба), 4 территории – или «я на солнышке лежу» (Пустыня), или голыми лапками по снежку («А ты такой холодный, как айсберг в океане» – Iceland). Да, если кто-то думает, что пройти аркаду может любой, то сильно заблуждается. Мешать будут не только страусы-конкуренты, которые все время вертятся под ногами, но и куча разных не очень дружелюбных зверушек и продуктов земледелия, а также щедро разбросанные по территории грабли и т.п. шанцевый инструмент.

Кстати, чуть было не забыл о сюжете. Специально для поклонников блокбастеров – вы должны спасти мир от злобного Профессора, похитившего страусиные яйца с целью подвергнуть их генетическому изменению и вывести страусов-убийц. Страшно, аж жуть... Но, по закону

жанра. Профессор оказался лохом и по пути растерял часть яиц. Собрать их – ваша задача. Но в хорошей аркаде сюжет – не главное. Куча шуток и приколов – вот что заставит сесть за комп и продолжить игру. Именно в этом главная прелесть игры – развлечься и отдохнуть в компании еще семерых таких же... А уж разработчики постарались и создали специальный мультишный движок. Как говорится, все 33 удовольствия. Создать безупречную аркаду – задача не простая. На этом пути много ловушек и препятствий – как в самой игре. Но не только японцы икебаны обжигают. Теперь у ежиков и итальянских чудиков появился достойный конкурент – наш российский страус! А у разработчиков игры большие планы: портирование на приставки, перенос игры на пакеты и на мобильные. Как говорится, ветер в спину. «Страусы» этого стоят. ■

СТРАУСЫ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕННОЕ ПЕРО, НО И...

ДЛЯ ИГРОКОВ, КОТОРЫЕ ЛЮБЯТ ПОКУШАТЬ

В конце 50-х годов прошлого столетия ученые полагали, что страусы вскоре исчезнут с Земли. Но этого, к счастью, не случилось. Сегодня любой из нас может увидеть страуса не только на картинке или на просторах Африки или Австралии, но даже в ближнем Подмосковье, где оборотистые люди научились выращивать страусов в наших суровых условиях. Следствием сего стало появление в наших магазинах страусиного мяса и яиц (от 700 рублей в больших магазинах, товар отменный, будете довольны-с...).



РАБОТА И ТРУД ВСЕ ПЕРЕТРУТ. УДАРИМ МУСКУЛИСТОВ СТРАУСИНОЙ НОГОЙ ПО ЧЕРВЯМ И ЕЖАМ!



URU: AGES BEYOND MYST

СОВСЕМ ДРУГАЯ ИСТОРИЯ

ПЕТР ГОЛОВИН

petr@gameland.ru

Игровой сериал *Myst* может похвастаться завидным долголетием и впечатляющими успехами. Первая часть знаменитого приключенческого квеста вышла более десяти лет назад и смогла разойтись по всему миру более чем двенадцатимиллионным тиражом (что, между прочим, является абсолютным рекордом среди проектов подобного жанра).

Однако оглушительный успех этого творения является отнюдь не таким безоговорочным, и люди, игравшие в *Myst* в то далекое время, когда трехмерность в компьютерных играх воспринималась как нечто совершенно фантастическое, сразу же разделились на два противоположных лагеря: абсолютных пок-

лонников и ярых ненавистников игры. Первые полюбили ее за необычные и довольно сложные головоломки, таинственную атмосферу и замечательную графику (конечно, если таковой можно считать абсолютно плоские, но невероятно красивые рисованные пейзажи). Ну а вторые возненавидели *Myst* именно по тем же причинам, посчитав его слишком сложным и необычным, а значит совершенно неинтересным. И самое интересное заключается в том, что те и другие были по-своему правы, ведь дать однозначную оценку *Myst* до сих пор очень непросто. Но, как известно, истина рождается только в споре, а поэтому, чтобы оценить всю прелест той или иной игры, необходимо попробовать ее самому. Так что, если вы хотите понять, почему *Myst* стал настолько неоднозначным проектом, попробуйте поиграть в *Uru*. Конечно, эта игра

вряд ли сможет повторить успех оригинального *Myst*, хотя она совсем не хуже, а в чем-то даже лучше своего предшественника, но для тех, кто еще не имел удовольствия приобщиться к легенде десятилетней давности, она сможет ответить на все вопросы.

■ ...И, НАКОНЕЦ, ПОСТРОИЛИ

Создавая продолжение *Myst*, разработчики понимали всю ответственность подобного шага, и поэтому решили использовать все имеющиеся у них средства, дабы попробовать воскресить славу знаменитого квеста. Поначалу для работы над *Uru* были приглашены люди, которые создавали оригинальную игру, но, к сожалению, собрать заново всю команду так и не удалось. За те пять лет, которые создавалась *Uru*, состав разработчиков менялся в общей сложности пять раз, что также является своеобразным достижением. Работа над игрой несколько раз приостанавливалась, и поэтому тот факт, что *Uru* все-таки смогла увидеть свет, вызывает несомненное уважение. Трудно сказать, смогли ли разработчики реализовать все первона-

ВЕРДИКТ



НА ЛЮБИТЕЛЯ



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

⊕ ПЛЮСЫ

Замечательная графика и звук, необычная и увлекательная история, возможность создания собственного персонажа.

⊖ МИНУСЫ

Неудобное управление, частые «вылеты» игры, высокие системные требования.

Как ни крути, но *Myst*, он и есть *Myst*, правда, на этот раз окончательно и бесповоротно трехмерный.



Вид от третьего лица очень эффективен при обзоре.

ВСЕ ДЛЯ ИГРОКОВ



МАССОВЫЙ ТЕСТ

Выход *Uru: Ages beyond Myst* был сопряжен с огромными трудностями. За те пять лет, которые были потрачены на ее создание, разработчики не только несколько раз откладывали выпуск игры, но и привлекли для тестирования такое

количество геймеров, что их число можно считать рекордным для такого проекта. При этом одиночная версия игры тестировалась отдельно от многопользовательской, и для каждой из них было привлечено по две тысячи тестеров.

⊖ ХУЖЕ, ЧЕМ

Broken Sword:
The Sleeping Dragon

⊕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Myst

ДОСТОЙНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ТРАДИЦИЙ *MYST*, ЕСЛИ ВЫ, КОНЕЧНО, ПОМНИТЕ, ЧТО ЭТО ТАКОЕ.



Спускаясь в глубокое подземелье стоит быть готовым к любым приключениям.



Точно такие же гигантские грибы можно было увидеть десять лет назад в *Myst*.



Вот так постоишь, посмотришь на пустынные пейзажи *Uru*, и становится очень грустно и одиноко. Правда, можно полюбоваться голубым небом, но это довольно быстро надоедает.

ЦАРСКИЙ ПОДАРОК ЧТОБЫ ПОМНИЛИ

Каждый издатель пытается привлекать покупателей по-своему. Тем, кто сделал предварительный заказ на *Uru: Ages beyond Myst*, компания *Ubi Soft* приготовила совершенно роскошный подарок – специальный DVD-диск под название

Myst 10th Anniversary DVD Edition, включающий в себя полные версии всех частей сериала *Myst: оригинальный Myst, Riven: The Sequel to Myst* а также *Myst III: Exile*, специально доработанных для операционной системы Windows XP. По словам президента компании *Cyan* Рэнди Миллера (Randy Miller), это замечательный способ познакомить новых игроков с одним из лучших квестов, а заодно порадовать всех давних поклонников игры.



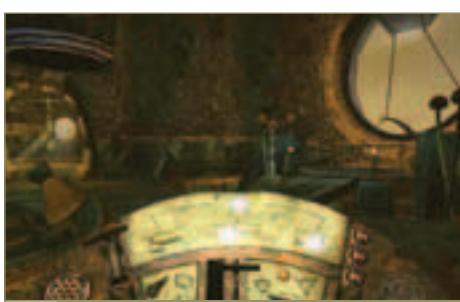
чальные задумки, но конечный результат можно считать вполне достойным своего именитого предшественника.

■ ПУТЕШЕСТВИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

А пока позвольте рассказать вам, что же ожидает игрока, решившего попробовать себя в роли искателя приключений в таинственном мире *Uru*. Перед тем, как отправиться в путешествие, вам предстоит выбрать облик персонажа, изменив по собственному желанию пол, цвет кожи, возраст и даже внешний вид некоторых элементов одежды своего игрового воплощения. Правда, для подобной игры такой выбор является чисто символическим и абсолютно не влияет на прохождение, но, согласитесь, очень приятно, что создатели квеста предлагают нам самим выбрать облик того, кто будет представлять геймера во время его приключений. История *Uru: Ages beyond Myst* повествует о могущественной инопланетной цивилизации *D'ni*, много тысячелетий назад построившей на нашей планете впечатляющие своей красотой и великолепием подземные города. Но, как это часто случается, пришельцы внезапно исчезли, оставив после себя множество тайн и секретов, которые вам и предстоит разгадать по ходу игры. Проникнуть в таинственные города можно только при помощи специальных книг, служащих телепортами в мир *D'ni*. Эти же книги являются проходами на острова, где расположена хижина главного героя. Инвентаря как такового в игре нет, а все необходимые предметы находятся в этом убежище, и вам часто придется возвращаться туда, чтобы воспользоваться нужным ар-



► Вот в этой неприметной хижине и хранится все собранное во время игры добро.



► Большинство головоломок так или иначе связаны с различной инопланетной техникой.

МУЗЫКА СФЕР

КОГДА ПОЮТ ЗВЕЗДЫ

Знаменитый певец, музыкант и композитор Питер Габриэль (Peter Gabriel) принял предложение компании *Ubi Soft*, согласно которому он записал свой новый сингл *Burn You Up, Burn You Down* специально приурочив его релиз к выходу *Uru: Ages Beyond Myst*. Кроме того, он уже согласился написать оригинальную композицию для следующей игры этого сериала, выход и название которой пока даже не известны самим разработчикам из *Cyan*.



тефактом. Погибнуть в игре невозможно, и поэтому после очередной неудачной попытки перепрыгнуть пропасть или другого фатального действия игрок также будет возвращаться в знакомую хижину. *Myst* всегда славился своими загадками, некоторые из которых были действительно сложными. *Uru: Ages beyond Myst* не стал исключением из этого правила, и его головоломки по-прежнему остались довольно непростыми, но в то же время очень логичными. Большинство пазлов так или иначе связаны с взаимодействием различных механизмов и очень напоминают головоломки из знаменитой *Syberia*. Единственной проблемой при решении задач является тот факт, что игроку часто приходится перемещаться между игровыми зонами, что очень неудобно, ведь для подобного перемещения необходимо возвращаться на остров за очередной книгой-телефортом.

■ НАРОДНАЯ ИГРА

Ну а теперь взгляните на скриншоты. Игроки, воспитанные на полном 3D всего и вся, вряд ли оценят изменения, которым подвергся *Uru: Ages*

beyond Myst, но те, кто помнит, какое впечатление на публику производил оригинальный *Myst*, будут приятно удивлены, ведь самым кардинальным изменениям подверглась именно графика. Рисованные пейзажи, которыми игровая общественность восторгалась десять лет назад, обрели вторую жизнь и органично вписались в общую атмосферу *Uru*. И если квестовая составляющая этого проекта больше напоминает *Syberia*, то пейзажи игры очень похожи на еще один недавний хит – третью часть *Broken Sword*, у которого отныне появился конкурент. Но, несмотря на то, что *Uru* очень красивая и необычная игра, она все-таки уступает последним новинкам в своем жанре и, скорее всего, сможет прийтись по вкусу только знакомым с *Myst* игрокам. Кстати, разработчики *Uru* уже заявили, что намерены приступить к созданию продолжения этой игры, но только в том случае, если того захотят сами геймеры, которые могут присыпать свои предложения на сайт *Cyan*. Возможно, тогда *Uru* станет действительно народной игрой, но это будет еще очень не скоро. ■



► Перед вами не очередная часть *The Sims*, а всего лишь экран генерации персонажа *Uru*. Разработчики постарались, чтобы выбор внешнего вида героя ограничивался только фантазией геймера.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Zuxxex Entertainment(Eвропа)/Atari(США)
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Reality Pump Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

<http://www.knightshift.com/>

МНЕНИЕ ИГРОКОВ

Тем временем, на форумах издателя геймеры перемывают косточки игре. Пользователь, скрывающийся под ником Xersues, сетует на то, что «классы недостаточно отличаются друг от друга. Не важно, за какого из магов я играю, заклинания все равно приходится разучивать с помощью свитков. Я хотел бы, чтобы игрок мог сам выбрать путь развития персонажа, как в Diablo 2. Мне не нравится то, что в режиме RPG приходится слишком часто кликать, а игра за персонажей «танков» слишком скучна, им не хватает стиля ведения боя. У варваров есть «берсерк» – и это круто! А еще у вас управление партией неудобное. Мне пришлось перенастраивать многие клавиши, а я такого не люблю».

РЫЦАРИ ЗА РАБОТОЙ (KNIGHTSHIFT)

СЕЛЬСКАЯ ДИСКОТЕКА

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН

zontique@gameland.ru

В наш век смешения жанров связка стратегии и ролевой игры давно не кажется чем-то из ряда вон выходящим. Множество подобных забав объединяет одно: в каждой четко расположены приоритеты и изначально ясно, какой жанр доминирует, а какой – лишь дополняет его. Warcraft III, несмотря на многообразие героев, предметов и навыков, решительно держится стратегического лагеря, а ролевые игры в духе Baldur's Gate 2, пусть и обладают очень сложными и глубокими боевыми системами, всегда осознают, что они прежде всего RPG. Поляки предприняли попытку смешать два жанра в пропорции один к одному и прогадали. Вряд ли результат будет кому-нибудь интересен: и любители стратегий, и поклонники ролевых игр предпочтут обходить его стороной.

■ ВЫЙДЕШЬ В ПОЛЕ

Не стоит ждать от творения польских девелоперов того пафоса, с которым подходили к созданию мира Blizzard или BioWare. Европейцы изначально задумали проект другого

плана – «семейный», детский и не-серьезный. Повествование живописует злоключения простоватого наследного принца, который стараниями коварного волшебника лишился трона. Задача первой кампании – произвести впечатление на подданных, собрать отряд верных воинов, захватить родной замок и силой низвергнуть узурпатора. В двух последующих кампаниях отважный королевич будет заниматься тем, о чем нормальные отважные принцы стесняются даже упоминать в приличном обществе, – спасать принцессу и побеждать дракона. При этом не встретится ни одной сцены, которую нельзя было бы с чистой совестью показать маленьким детям, игра до конца верна заданному стилю. Приправлено шоу очень специфическим деревенским

юмором да такими же «забавными» низкокачественными FMV-роликами. Хочется сказать спасибо «Акелле» за удачную озвучку, голоса персонажей в русской версии вызывают значительно меньше раздражения, чем бесцветные реплики на английском языке, – а текст как был неоригинальным, таким же остался.

■ КАРТОФЕЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Нет нужды пытаться насилиственно разделить стратегическую и ролевую части игры. За нас это сделали сами разработчики, отметив в меню два отдельных пункта – RPG и Skirmish. Кампания же чередует уровни, построенные то по одному, то по другому принципу. Под кнопкой, озаглавленной в русской версии словом «Перестрелка», скрывается добрая стратегия о мечах и

ДАЛЕКО, ДАЛЕКО, НА ЛУГУ ПАСУТСЯ КО....



ПРАВИЛЬНО, КОРОВЫ!

Разработчики особенно упирали на то, что их игра будет доброй, веселой, и, главное, что там будут «забавные коровы! Увы, но мы не нашли в этих животных ничего особенно смешного. Подобно харвестерам на Дюне, коровы неспешно курсируют между пастбищами и заводами по переработке, с той лишь разницей, что буренки изредка оставляют на полях следы своей бурной жизнедеятельности. Вляпаться в эти мины нельзя – разве это забавно?

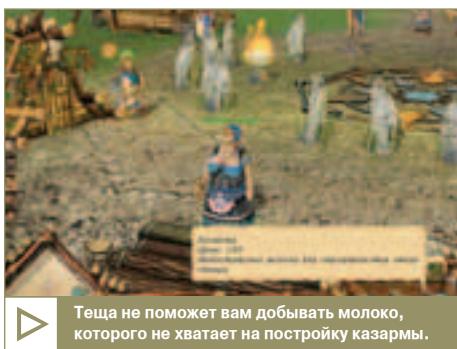


ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Warcraft III	Diablo

«РЫЦАРИ ЗА РАБОТОЙ» НЕ СТАНУТ ВЕХОЙ НИ В ЖАНРЕ RTS, НИ СРЕДИ ПОЛНОКРОВНЫХ RPG.



Спокойно, они не умерли, они просто восстанавливают силы после тяжелого боя.



Теща не поможет вам добывать молоко, которого не хватает на постройку казармы.



Наряженный по последней моде принц с удивлением наблюдает, как простой деревенский мальчик добывает единственный ресурс прямо из недр коровы по кличке Гертруда.

ВЕРДИКТ

НЕ СМОГЛИ



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

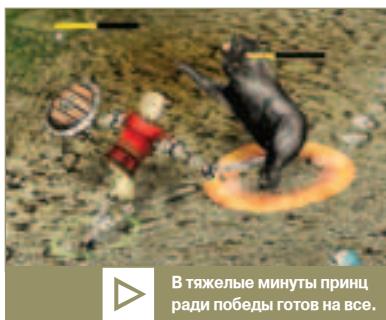
ПЛЮСЫ

Наличие двух серьезно отличающихся друг от друга режимов игры, милая графика и уместная музыка.

МИНУСЫ

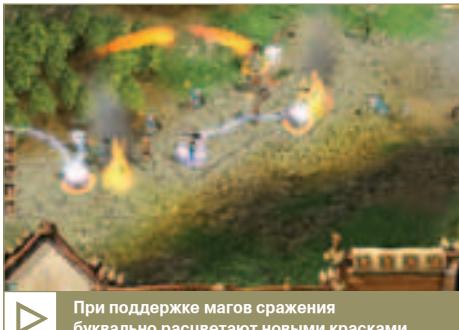
Оба подвида игры недоработаны и не представляют интереса сами по себе.

Взвалив на свои плечи слишком большую ношу, девелоперы донесли ее лишь до середины пути.



► В тяжелые минуты принц ради победы готов на все.

магии – таких в наш век пруд пруди. Несколько игроков строят себе деревни, штампуют крестьян и военных мужей, да изредка отрываются от сельскохозяйственных забот, чтобы сходить на соседа войной. Отличий от канона много, но ни одно из них не идет игре на пользу. Так, единственный ресурс, необходимый для обустройства деревни, – молоко. Место крестьян и рудника занимают соответственно буренки и зеленый луг, приносящие такой же стабильный доход. Все строения выглядят одинаково, и путаница усугубляется необходимостью строить каждое здание по несколько раз. К счастью, выискивать казарму вновь и вновь нет нужды, ведь в любой момент можно заказать нужных воинов в окошке в правом нижнем углу экрана. Солдаты, участвовавшие в боевых действиях, получают опыт, а с ним – уровни, становятся выносливее и сильнее. В чистом поле бойцов можно построить в три различные формации, причем воины сами встанут спереди, прикрывая магов и лучников. Направление строя меняется только на девяносто градусов, а стоит сдвинуть отряд с места – и подчиненные тут же разбегаются кто куда, забывая об уставе. Главное для них – собрать правильное построение в точке прибытия, порядок передвижения не регламентирован и, как следствие, доставляет игроку немало неприятных минут. Нет осадных орудий, нет кораблей, воздушный юнит один – колдунья на метле. Зато каждый солдат может лечь спать и за счет этого медленно восстанавливать здоровье, что и является главным достижением стратегического режима.



► При поддержке магов сражения буквально расцветают новыми красками.



► Укрепления не спасут от ворожбы очаровательных волшебниц, соблазняющих лучников.

ЛАТАЯ ДЫРЫ

ВЕСТИ С ФРОНТА ВОЙНЫ ЗА КАЧЕСТВО

На официальном сайте уже сейчас можно скачать обновление до версии 1.1, поддерживающее и русскую версию. Наибольшее количество исправлений пришлось на долю ролевой части. Подправлен баланс классов: ослаблены воины и усилены лучники. Маги низких уровней не смогут учить мощные заклинания, а у каждого персонажа появилась специальная шкатулка, с помощью которой он сможет хранить личные предметы и переносить их из одной миссии в другую.



ВОЛЕВАЯ ИГРА

Разобравшись с потенциалом стратегического режима, нырем в ролевые глубины. Там нас встречает та же самая стратегия с одним вывертом – никак не удается снять выделение с главного героя, раздбревшего вдруг на десяток навыков. Избирательная амнезия тут же очищает память о строительстве или науке, отныне перед нами неспешный аналог Dungeon Siege. В движке игры предусмотрено почти все, что могло понадобиться любителям RPG, кроме нормальной системы диалогов, сгоряча замененных на заставки на движке. Между ними герой выбранного класса путешествует налегке, по-мужски разбираясь с попадающимися на пути монстрами. Молоко уступает место золоту, появляется инвентарь. Но даже до уровня средних RPG игра все равно не поднимается, ее тянут на дно анимация и модель, непривычные к исполнению главных ролей. Diablo II притягивала благодаря огромным перспективам, открывавшимися перед персонажем. Здесь же героя любого уровня ждут одни и те же бои, пришедшие прямиком из RTS. Указать врага, подождать, пока он умрет, получить опыт, указать сле-

дующего – таковы бесконечные будни сельского героя.

СВЕЖИЙ ВОЗДУХ

Неплохо осилили графику, камеру можно поместить в любое удобное положение, в воде отражается лес, по небу плывут облака, а по земле – их тени, день сменяется темной ночью, когда магические шары огня светятся особенно ярко. Войска уступают по детализации вышколенным отрядам Age of Mythology, а их анимация не сравняется с «мультяшными» движениями юнитов из Warcraft III, но среди легкой атмосферы березок и уточек они чувствуют себя, как дома. Замечательна музыка, от красивой вокальной композиции в главном меню до легких напевов в стиле «утро в деревне». Но не нужно иметь много пядей во лбу, чтобы понять, откуда происходят недостатки игры. Взявшись за слишком масштабный проект, паны не смогли достойно осуществить задуманного. Игра не заинтересует любителей стратегий в реальном времени, не привлечет толпы фанатов ролевых игр, лишь удивит спечальных зрителей необычными на главное меню и разочарует неудачной реализацией эпической идеи. ■



► Задача этой миссии – найти принцессу. Так я уже все болота обошел, и кругом – одни жабы! Отдадим игре должное: и не скажешь, что такая графика может быть в стратегии с элементами RPG.

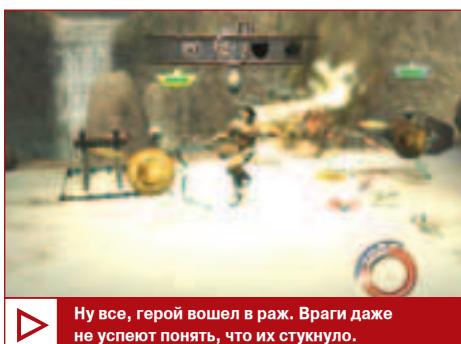
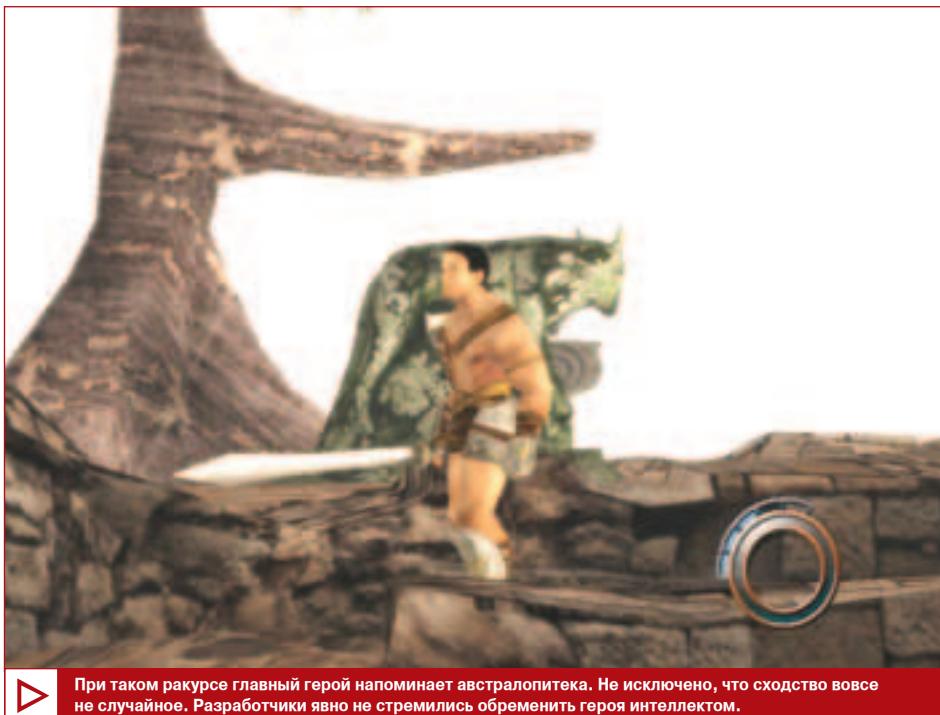


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Acclaim Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.acclaim.com/games/gladiator/>



► Из каждого врага, из каждой бочки обязательно вываливается какой-нибудь бонус.



► Ну все, герой вошел в раж. Враги даже не успеют понять, что их стукнуло.

► При таком ракурсе главный герой напоминает австралийского. Не исключено, что сходство вовсе не случайное. Разработчики явно не стремились обременить героя интеллектом.

ВЕРДИКТ

НА ВЕЧЕРОК



5.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Разудалый мордобой, хорошая анимация, масса спецэффектов, красивые локации, зрелищные комбо.

Минусы

Однообразные уровни, монотонный игровой процесс, примитивный сюжет, отсутствие возможностей сохраняться.

Покупать только самим отъявленным поклонникам кровавых бойни. Остальным – одолживать и радоваться жизни.



► Сражения на время – главный бич игры.

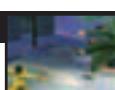
ХУЖЕ, ЧЕМ

Lord of the Rings:
The Return of the King



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Crouching Tiger,
Hidden Dragon



КРАСИВЫЙ, НО НАДОЕДЛИВЫЙ И ЛИШЕННЫЙ ОРИГИНАЛЬНОСТИ BEAT 'EM UP.

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

ТУПАЯ МЯСОРУБКА ПО-ДРЕВНЕРИМСКИ

ОЛЕГ КОРОВИН
 korovin@gameland.ru

Как сделать симулятор древнеримского гладиатора, чтобы кругом была кровь, чтобы отрубленные бошки отлетали в разные стороны, чтобы куда ни глянь – везде сплошное рубилово, и чтобы кругом кровь, и чтобы все село было, и чтобы думать не надо, и чтобы кровь кругом? Скорее всего, молча...

Дело было в Древнем Риме. Делать было нечего, и решил тамошний император отпраздновать то, какой вокруг чудесный день, какой чудесный пень, какой чудесный он и песенка его, не-большим гладиаторским турниром участников на 100-200, не больше. Позвали туда самого крутого гладиатора в округе и велели мочить всех гадов. Ну, он и мочил. А потом подумал-подумали и сказал: «Нет, император. Ты плохой. Я хоть всех только что и замочил, чтобы тебя повеселить, но больше не буду. Потому что ты плохой. Э-э-э... о чём это я? Ах да, ты разворачиваешь Рим, и теперь ты мой кровный враг». Так начался поход одинокого гладиатора против одинокого импера-

тора. А тут еще высшие силы вмешались, мол, давай-давай, мысленно мы с тобой. А тут и гладиатор еще почему-то и умер, а потом воскрес... В общем, не обращайте внимания.

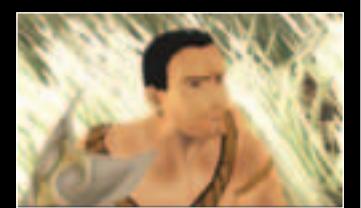
Игровой процесс можно было бы описать меткой фразой button mashing, но, боюсь, даже это описание не совсем адекватно. Кнопок для управления героем нужно всего две: удар и другой удар. Соответственно, жать можно либо одну, либо другую. Либо наоборот. Это уж как вам больше нравится. В этом, между прочим, вся прелест игры. Эка радость присесть на полчика, полюбоваться на красивые пейзажи, на ладненькие модельки монстров, из которых хлещет кровь, на главного героя, размахивающего мечом, и при этом не прикладывать ровным счетом ни ка-

ких усилий, чтобы это все созерцать. Такие этапы действительно есть, и они представляют собой квинтэссенцию того, чем был, есть и будет beat 'em up. Увы, такое веселье царит далеко не везде. Время от времени нас принуждают проходить совершенно идиотские испытания на время. Пройти их с десятого раза – большая удача. Сохраняться не дают. Если умерли, будьте любезны проследовать к последнему чекпоинту, который был бог знает когда. Если не умерли – будьте любезны путешествовать по красивым, но однообразным уровням, сражаться с красивыми, но тупыми монстрами и смотреть красивые, но бессодержательные видеоролики. Надоедает. Быстро. Но два часа удовольствия вам гарантированы. ■

НЕ ПО МОТИВАМ

РАССЕЛ КРОУ, СПИ СПОКОЙНО

Gladiator: Sword of Vengeance не создан по мотивам нашумевшего «Гладиатора», получившего кучу «Оскаров» бог знает за что. У Acclaim не тот замах, чтобы тратить такие деньги на лицензию. Но косить под фильм игра старается упорно. Тут вам и загробная тема, и до боли знакомая сцена с гладиатором, шагающим по полю по пояс в траве, и главный герой, удивительно похожий на Рассела Кроу, и ис-



тория о борьбе с коррумпированным императором.

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD





■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: RPG/simulation
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Natsume ■ РАЗРАБОТЧИК: Marvelous Interactive
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.natsume.com>

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

РАБОТАЙ, ФЕРМЕР, СОЛНЦЕ ЕЩЕ ВЫСОКО

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
 serizawa@mail.ru

Приыкнув к частому упоминанию природных явлений и планет в названиях RPG, от Harvest Moon: Friends of the Mineral Town (HM: FoMT), ждешь чего-то подобного. Разве что не к месту кажется обложка с солнечным деревенским пейзажем и пареньком, задорно вышагивающим в сопровождении верного пса, коров и цыплят. Впрочем, и название, и обложка абсолютно верно характеризуют одну из наиболее тематически нестандартных игр, выпущенных на GBA.

HM: FoMT поначалу даже настораживает своей простотой. Одинокий старик оставляет в наследство герою, городскому мальчишке, свою ферму. Непутевый щенок, заброшенное поле, пустующие загоны для скота да ящик с мотыгой, топором, лейкой и молотком – вот и весь нехитрый стартовый капитал будущего процветающего фермерского хозяйства. Вот тут-то и начинается самое интересное. Каждое бытовое действие, вроде посе-

ва семян и полива грядок, сопряжено с набором условий, соблюдение которых и превращает потенциально скучный симулятор в увлекательную битву за урожай с элементами квеста.

В HM: FoMT есть четыре времени года длительностью по 30 дней. Время пребывания в домах и магазинах не учитывается, зато каждые 10 секунд, проведенные под открытым небом, будут стоить вам 10 минут игрового времени. А ведь за день придется успеть и очистить поле от сорняков, и сбегать в магазин, расположенный в близлежащем городке, чтобы купить семян, и перезнакомиться с соседями, и собрать целебных трав в лесу неподалеку. На вырученные деньги надо купить все тех же семян, потому что привезенных с собой на ферму 500 условных единиц не хватит даже на цыпленка. Любителей ложиться поутру ждет жестокое разочарование – несоблюдение графика в этой игре приведет к тому, что герой банально проспит. Пока фермерское хозяйство невелико, урон от потерянных двух часов небольшой, но стоит объему работ прибавиться, и каждые упущеные десять минут обер-

нутся недополученной прибылью с продажи урожая.

При всем этом герой – отнюдь не ударник труда со стальными мускулами. Использование любых подручных инструментов вплоть до лейки увеличивает усталость и понижает выносливость. Оба параметра можно восстановить до прежних показателей либо плотным обедом, либо отдыхом на горячих источниках. Иначе посиневшему от непосильного труда парнишке светит прямая дорога в больницу и выбывание из фермерских рядов на больно бьющий по кошельку срок.

Ежедневный посев, полив и распределение вырученных средств с продажи урожая – далеко не все, чем HM: FoMT занимает пытливый ум игрока. Помимо рыбалки, дресировки собак и упражнений в кулинарном искусстве от поднятия целины отвлекают сельские праздники, вроде петушиных боев или лошадиных скачек. Реализовать себя в личной жизни герою поможет простенький dating sim, предусмотренный в игре. Список подходящих невест ограничен шестью симпатичными девушками. Сельские барышни, правда, от любви голову не теряют и замуж пойдут только за зажиточного фермера, да и за внимание с их стороны придется побороться с другими претендентами. ■

ПАПА-БАРАН ЯГНЕНКУ БОЛЬШЕ НЕ НУЖЕН

РАДИКАЛЬНЫЙ СПОСОБ РАЗМНОЖЕНИЯ

То, что в HM: FoMT нет вредителей, способных пожрать первые пробившиеся ростки на корню и загубить будущий урожай, удивляет, но не больше, чем оригинальное решение разработчиком вопроса разм-

ножения животных. Если цыплята вылупляются из инкубаторских яиц, то коровы и овцы порадуют фермера приплодом после того, как он использует на них заботливо припасенное Чудесное Средство.



Групповой портрет всех персонажей Harvest Moon: Friends of the Mineral Town, включая тех, кого придется разводить для процветания фермы.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Harvest Moon:
 Save the Homeland

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Harvest Moon:
 Back To Nature

ГЕЙМЕРАМ ПОЛЕЗНО ХОДИТЬ БЫ ИНОГДА ПОБЫВАТЬ НА ПРИРОДЕ, ВЕРНО?



Не только забота о чистоте тела после трудового дня вынуждает принять ванну.



Несушка увернется от топора, но будет ли она доверять хозяину по-прежнему?



СТРАНА ИГР #3(156) ФЕВРАЛЬ 2004

ВЕРДИКТ

НЕ ДЛЯ НЕТЕРПЕЛИВЫХ



8.0

НАША
 ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Продуманный игровой процесс с множеством мини-игр и секретов, отсутствие линейного сюжета, великолепная графика.

МИНУСЫ

Высокая повторяемость рутинных действий, нет наглядного курса по объяснению функций кнопок, ляпы в переводе.

Увлекательный симулятор фермерского труда. Немного практики с запутанной системой управления – и вперед, на подвиги.



Продать яйцо?
 Съесть яйцо?

Мощь заклятий + военное искусство



- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполнены определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;

Магия Войны

Тень Повелителя



Особенности игры:

- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРП 2003".

Товар сертифицирован

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



САФЕМАХ
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

POWERED BY
gameSpy

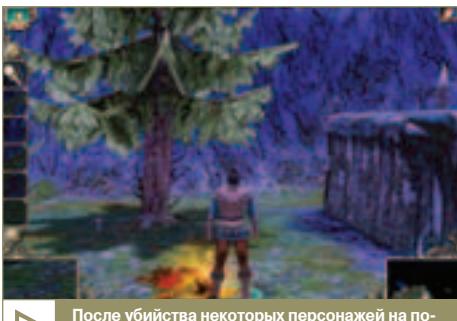
TARGEM
GAMES

бука
БУКА



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Jowood ■ РАЗРАБОТЧИК: Phenomic Games
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: от 1 до 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P III 1000 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D ускоритель (64 Мбайт)

<http://www.spellforce.com/>



▷ После убийства некоторых персонажей на поле боя остаются весьма ценные артефакты.



▷ Ночью игра становится гораздо красивее благодаря замечательному освещению.

▷ Если вы смотрите на этот скриншот, и все еще думаете, играть в Spellforce или нет, обратите внимание на прекрасный закат. Поверьте, все остальное в игре выглядит не менее красиво.

НЕОБЫЧНОЕ СОЧЕТАНИЕ

Spellforce впечатляет не только своим графическим оформлением и своеобразным геймплеем, но и солидным разнообразием монстров, строений и юнитов. Каждая из шести рас имеет по девять юнитов, способна возводить до четырнадцати разнообразных построек, а также обладает уникальным монстром-тиитом. Но это только половина того, что подвластно игроку. После заключения альянса с другими расами (первоначально вам доступны только люди) этот список заметно возрастает. Кстати, Spellforce одна из немногих игр, в которых люди и темные эльфы могут быть не только врагами, но и союзниками.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

WarCraft III

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

ПРИМЕР ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ

ПЕТР ГОЛОВИН
 petr@gameland.ru

Наверняка многие из вас знают, что на разработку WarCraft III: Reign of Chaos у разработчиков из Blizzard ушло ни много ни мало, а почти три с половиной года кропотливой работы. Это факт. Другой, не менее интересный, но гораздо более очевидный для всех факт заключается в том, что работа эта не пропала даром, и в результате мы получили великолепную магическую стратегию, в которую до сих пор с удовольствием играют не только любители подобных проектов, но и просто неравнодушные к хорошим играм геймеры.

После релиза игры прошло уже достаточно времени, и многие разработчики пытались повторить успех детища Blizzard, но, к сожалению, а может, и к счастью сделать это так никому и не удалось. Впрочем, данный факт свидетельствует отнюдь не об отсутствии фантазии или наоборот – чрезмерном ее наличии у других игровых производителей, а говорит скорее о том, что они просто не

могли правильно и грамотно воплотить их в жизнь, ведь тяжелое дыхание лидера не давало многим сосредоточиться на создании чего-то принципиально нового и интересного. Впрочем, все вышесказанное является не более чем пространным рассуждением и, вполне возможно, что отсутствие более-менее достойных магических реалтаймовых стратегий обусловлено совсем другими причинами. Так же не стоит думать, что игра, о которой пойдет речь ниже, является той самой долгожданной заменой WarCraft, однако, Spellforce выгодно отличается от прочих магических стратегий многими составляющими, которые, надо отдать должное ее создателям, воплощены в игре с определенным изяществом и отличным знанием своего

дела. И это еще один факт, поспорить с которым будет очень сложно. Впрочем, зачем спорить о превосходстве одной игры над другой, когда можно легко проверить любые догадки и предположения простым и древним как мир способом – сравнением одного проекта с другим. В конце концов, у игрока всегда есть выбор, но в данном случае сделать его будет не так уж и просто, как это может показаться на первый взгляд.

▷ ДА БУДЕТ СВЕТ

Первое знакомство со Spellforce произошло около года назад, когда я увидел скриншоты из этой игры на одном из геймерских сайтов. Не знаю почему, но я до сих пор помню какими словами начиналась небольшая заметка, посвященная данной игре.

ПОЧТИ ПО КЛАССИКУ

НЕМНОГО О МОНСТРАХ

Разработчики игры не скрывают, что многие свои идеи при создании Spellforce они черпали из произведений самого профессора Толкиена. Именно поэтому некоторые из персонажей имеют явное сходство с героями «Властелина Колец», а одним из самых заметных является огненный демон – Firedemon, в чертах которого легко узнается облик грозного Балрога, вооруженного огромным пылающим кнутом.



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Lord of the Rings: War of the Ring

КОНЕЧНО, ЭТО НЕ ОЧЕРЕДНОЙ WARCFART, НО ВСЕ РАВНО – ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ НЕПЛОХО.

ВЕРДИКТ

ЗАМЕЧАТЕЛЬНО

8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ**ПЛЮСЫ**

Великолепная графика, своеобразный и интересный игровой процесс, замечательная музыка.

МИНУСЫ

Невразумительная ролевая система, местаами неудобная камера, на удивление глупый искусственный интеллект врагов.

Великолепная по своему графическому исполнению игра, которая может составить конкуренцию многим представителям жанра.



▷ После смерти герой возрождается на поле боя с помощью камней, хранящих его душу.



▷ В инвентаре персонажа хранится достаточно большое количество весьма полезных предметов.

СТРАТЕГИЯ ПЛЮС RPG**СМЕШЕНИЕ ЖАНРОВ**

С самого начала игры несколько сложно понять, к какому жанру принадлежит Spellforce. Заметную часть времени игрок проводит не в кровопролитных сражениях, а в поисках и выполнении различных квестов. Впрочем, после пары часов, проведенных за монитором, стратегическая составляющая выходит на первый план, тем более что большинство заданий, полученных от многочисленных NPC, совершенно не обязательны для выполнения.



Специально привожу их в оригинал. Итак, фраза звучала следующим образом «from the depths of darkness, in the name of light». Тогда я не совсем понял, что именно имел в виду автор той заметки. И только сейчас, после более близкого знакомства с игрой, я наконец-то ощутил истинный смысл этого высказывания. Таким, на редкость емким, удивительно точным и почти мистическим выражением он выразил все свои ощущения от красоты Spellforce. Если на свете есть эталон графического великолепия стратегических игр, я подчеркиваю – именно стратегических игр, то он точно заключен в небольшом и весьма компактном диске с этой игрой. Признаюсь, я так и не смог припомнить ни одной подобной игры, которая могла бы похвастаться таким качеством картинки. Сейчас все чаще можно услышать утверждения (и, кстати, весьма небезосновательные), что геймеры, воспитанные на трехмерных играх, стали очень привередливы, и что удивить их чем-то становится все сложнее и сложнее. Поверьте, люди, высказывающиеся подобным образом, просто не видели Spellforce, и,

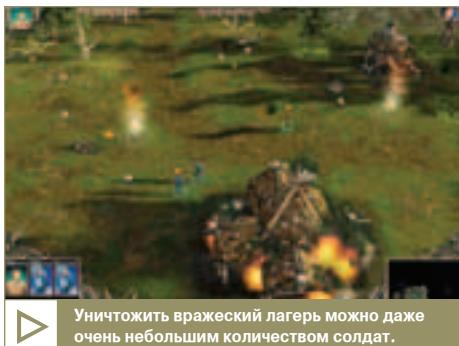
смею утверждать, что количество таких, с позволения сказать, пессимистов, будет уменьшаться пропорционально росту продаж данной игры. Так что, если вы еще не приобрели себе Spellforce, советую сделать это как можно раньше. Ведь если вы не верите всему вышесказанному, то лучшего способа оценить все графические прелести на собственном опыте вы не найдете. Ведь только так можно увидеть невероятно красивые пейзажи, почувствовать дуновение легкого ветра, нежно перебирающего полигонные ветки на деревьях, и насладиться почти живой водой, переливающейся в лучах утреннего солнца. Только собственными глазами можно оценить удивительно красивую смену дня и ночи и от души порадоваться за разработчиков игры, сумевших реализовать замечательную работу с освещением. Я уж и не говорю про многочисленные спецэффекты, красота которых при общем великолепии игры не

НЕ СТОИТ ДУМАТЬ, ЧТО SPELLFORCE ЯВЛЯЕТСЯ ДОЛГОЖДАННОЙ ЗАМЕНОЙ WARCRAFT, ОДНАКО ИГРА ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРОЧИХ МАГИЧЕСКИХ СТРАТЕГИЙ.



▷ Практически все сооружения отличаются весьма впечатляющими размерами. Это строение, например, служит для создания рабочих и боевых юнитов, и назвать его бараком довольно сложно.

требует дополнительных слов восхищения. Картинку игры можно без преувеличения назвать феерической. Она как будто бы специально создана для демонстрации всевозможных красот, и даже вражеские атаки практически всегда происходят под покровом ночи, как будто нарочно лишний раз показывая, чем свет отличается от тьмы, и что бывает при их столкновении и пересечении. Вспышки магических заклинаний и всполохи факелов в ночи будут еще очень долго вспоминаться всем, кто решится запустить Spellforce на своем компьютере. Именно решится, ведь глядя на системные требования, попытку инсталляции можно приравнять к балансированию на краю бездонной пропасти, имя которой – очередной upgrade. Искренне надеюсь, что большинство из вас уже начали готовиться к пришествию таких монстров, как Half-Life 2 или Doom 3 и вопрос модернизации своего домашнего железного друга уже значится в списке ближайших и самых важных дел. Впрочем, я вполне допускаю, что в силу различных причин кто-то еще не начал движение в указанном игровой индустрии направлении. Специально для них, а также для всех кто впечатлился прочитанными строками, сожалением констатирую, что указанные минимальные требования позволяют всего лишь взглянуть на игру. А чтобы оценить ее во всей красе, вам понадобится компьютер с конфигурацией, как минимум в два раза выше той, которая заявлена разработчиками.



▷ Уничтожить вражеский лагерь можно даже очень небольшим количеством солдат.



▷ В городах герой не только покупает необходимые руны, но и получает новые задания.

▷ Герой может участвовать в сражениях вместе со своей армией, и в случае необходимости способен помочь ей не только боевыми способностями, но и мощными магическими заклинаниями.

ВОЙНА СО ВСЕМИ УДОБСТВАМИ

Для облегчения жизни многочисленных любителей стратегий, уставших от неудобств, связанных с наведением юнитов на противника, создатели Spellforce ввели в свою игру новую систему, названную ими Click'n'Fight. Она заключается в том, что игрок сначала выбирает цель и только потом наводит на нее свой юнит или активирует заклинание, используя возможный в данный момент вариант атаки.

При этом риск неудачного маневра сводится практически к нулю, так как боец сам кидается на противника и не ждет дополнительного приказа, а fireball достигает цели с гораздо большим успехом.

▷ ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Но графика, пусть и такая замечательная, это только часть игры. Конечно, некоторые считают, что графическая красота имеет решающее значение для взлета того или иного проекта на первые места всевозможных хит-парадов, и в некоторых случаях это именно так, но стратегические игры не попадают под это правило. Разработчики прекрасно это понимали и поэтому решили, что игра с таким графическим качеством, как Spellforce, понравится геймерам намного сильнее, если будет иметь достаточно сильную тактическую составляющую. В отличие от многих других стратегических игр, основой Spellforce является вовсе не постройка разнообразных зданий, генерирование многочисленных армий и выращивание суперюнитов на устрашение всем врагам, хотя и это присутствует в достаточном количестве. Основой основ, или, если хотите, главной тактической составляющей всей игры является персонаж, выбор, характеристики и весь путь развития которого полностью лежат на плечах игрока. При этом вы можете выбирать пол, внешний вид и специализацию своего виртуального протеже. Только выбор желательно делать не абы как (все-таки герою придется пройти с вами через всю игру), а подойти к этому делу со всей возможной ответственностью. В начале игры вы имеете небольшое количество очков, которые можно потратить на первичное распределение навыков. Хотите сделать из своего героя могучего воина, – не проблема. Желаете наделить его магическими способностями, превратив своего аватара в волшебника – все зависит исключительно от вашего же-

лания. Только учтите, что дальнейшее развитие персонажа происходит, в основном, в рамках выбранной специализации, а поэтому создать мага-воина вам, скорее всего, не удастся, хотя при любом развитии персонажа вы можете легко обучить его как магии, так и боевым навыкам.

▷ ОГНЕМ И МЕЧОМ

Но ни один даже самый сильный герой не может сражаться в одиночку, и поэтому после генерации персонажа вам придется заняться выращиванием солдат, постройкой зданий и прочими стратегическими радостями. Кстати, солдаты и рабочие производятся исключительно с применением специальных рун, так что для начала вам придется постараться и отыскать заветные камни. В остальном все более-менее стандартно для подобных игр, за исключением одного интересного факта – возможности создания альянсов между различными расами и их последующего сотрудничества в истреблении врагов. Каждая раса имеет собственный супер-юнит, который в сочетании с прокаченным героем, имеющим за пазухой несколько мощных заклинаний, способен творить такое, о чем герои в том же WarCraft могут только мечтать. Враги, по большому счету, не оказывают достойного сопротивления и в основном все их стратегические хитрости сводятся к атакам с применением превосходящих сил, так что игра даже на самом высоком уровне сложности не представляет серьезных проблем.

▷ БОЛЬШАЯ ИГРА

Что ж, надо признать, что Spellforce – один из лучших проектов наступившего года. Его недостатки настоль-

ко незначительны, а достоинства настолько очевидны, что игру можно смело рекомендовать всем геймерам, желающим увидеть не просто очень красивый проект, но и довольно интересную и не обремененную излишними сложностями стратегию. Если хотя бы половина выходящих в этом году игр будет такого же качества, год можно будет считать более чем удачным. Главное, чтобы они все-таки появились раньше, чем о них успеют забыть навсегда. Кстати, если вы внимательно читали эту статью, то наверняка запомнили, сколько лет Blizzard создавала WarCraft III. Так вот создателям Spellforce понадобилось почти в два раза меньше времени. И это факт. ■



▷ Отличные ролики – еще одно достоинство игры.

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

Походовая тактическая стратегия
с элементами РПГ в стиле киберпанк

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

- Неограниченные возможности по прокачке персонажей
- Множество квестов продвигают игрока по нелинейному сюжету
- Огромный оружейный арсенал
- Проработанный, атмосферный игровой мир
- Феерия света и спецэффектов
 - Понятный интерфейс, удобное управление камерой
- Превосходное звуковое оформление и музыкальное сопровождение

Жизнь - серость и однообразие уныло проходящих
похожих друг на друга дней.

Для одних обыденность - унылый дождь за окном квартиры на 6 м.,
для других - пролетающая с визом полицейская машина
преследующая ховербайк
и вертолет с плазменными рекламными экранами
курсирующий на уровне двести сорокового этажа,

Другая реальность, другая жизнь,
жизнь полицейского мира будущего,
для кого-то эта жизнь
со временем покажется обычной...





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Clever's Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1000; 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт

<http://www.t3war.com>



Если мир стал зеленым – значит вы сидите в таком тракторе.



Два вида персонажей для одной стороны на карте – это несерьезно.

Проще всего умереть под пулями своих напарников по оружию. ИИ в действии.



TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

АСТАЛА ВИСТА, БЕЙБИ

ЭДДИ ВАН

hitman@gameland.ru

чередной FPS по лицензии многомиллионного блокбастера. Среди главных особенностей – голос Арнольда Шварценеггера. Экшн, к тому же, онлайновый. С намеком на однопользовательский режим. Вам еще не противно? Нет?! Ну ладно, смелость – не порок. Хотя жаль, ведь мне придется расписывать недостатки Terminator 3: War of the Machines (далее просто Т3) вместо того, чтобы просто сказать: «Да, это трэш, забудьте».

■ ОБЕЗДИЯ

В хорошем многопользовательском шутере обязательно должны быть несколько вещей: сбалансированые стороны и оружие, хороший се-

тевой код, разнообразие тактик и еще масса мелочей, которые захватывают игроков и заставляют начинать все новые и новые битвы. Но ничего этого в Т3 нет и в помине. Зато есть восхваляющие надписи на коробке, которые убеждают в том, что надо брать, это круто. Аутентичные уровни и персонажи, атмосферные мелочи вроде Terminator Vision. То есть, возможность смотреть на мир как самый настоящий терминатор – все красное, куча каких-то циферок и так далее. Классно ведь! Перед глазами тут же возникает картина: мой терминатор во главе армии машин шагает по черепам жалких людей... Эх, мечты-мечты...

■ РАЗОБЛАЧЕНИЯ

На деле все печальнее. Как игра по мотивам кино, Т3 не состоятельна. Атмосфера фильма нарушена еще в

процессе разработки. У Clever's Games было слишком мало времени, денег и навыков. Как многопользовательский шутер, Т3 выглядит бледно. Какой может быть баланс, когда силы SkyNet и быстрее, и мощнее людей? Почему на выделенке мне пришлось бороться с лагами? Впрочем, даже выверенный баланс и хороший сетевой код не спас бы играющего в Т3 от смертельной скуки. Дизайн уровней способствует – игроку придется бегать по однообразным уровням, все объекты на которых составлены из коробок. Вот эта коробка – здание, а вот эта – статуя. Игровой процесс можно описать одним предложением: респаун, пятиминутная пробежка до базы противника, пара выстрелов, смерть, респаун... Очень увлекательно и захватывающе, ага. После такого не удивляешься при виде архаичной и местами мерзкой графики. Ведь топор – это главный рабочий инструмент студии.

■ ВИНОВНЫ!

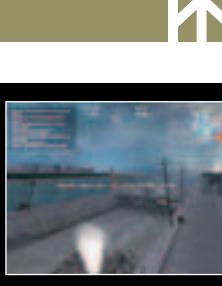
И знаете что, нам тоже нравится это оружие пролетариата. Только мы его использовали в более мирных целях. Не бойтесь, Clever's Games больше нас не сможет разочаровать. Никогда. ■

ЕДИНООБРАЗИЕ МНЕНИЙ

ВЕСЬ МИР ПРОТИВ ТЕРМИНАТОРА

Не лучшего мнения придерживаются и наши за-падные коллеги.

GameSpot: Не часто нам приходится сталкиваться с такими низкокачественными играми. Но Terminator 3: War of the Machines превзошел все наши самые худшие ожидания. С его тусклой графикой и звуком, отвратительно сделанными картами, дрянным сетевым ко-дом и полным отсутствием онлайновой под-держки от издателя, Terminator 3 должен был быть «терминирован» еще давно, в самом начале разработки.



ВЕРДИКТ

ПОЗОР ТЕРМИНАТОРОВ



3.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Голос Арнольда Шварценеггера и некоторые другие немногочисленные плюсы, которые дала лицензия.

МИНУСЫ

Неказистая графика; мерзопакостный звук; отсутствие баланса; да и просто играть не интересно.

Не подходит ни для любителей онлайновых шутеров, ни для фанатов Терминатора



Проявите чувство юмора. Это спецэффекты...

ХУЖЕ, ЧЕМ

ЛЮБОЙ ДРУГИЙ
ОНЛАЙННЫЙ FPS

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

КИНОСЕАНС

ВОЙНА МАШИН ПРОВАЛИЛАСЬ. ЗРИТЕЛЬНЫЙ ЗАЛ БЫЛ ПУСТ.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance
■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Ops
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.t3game.com/>

ОБЗОР

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

ГУБЕРНАТОР 3

SPRIGGAN

spriggen@miranime.net

Приоритетно, но в игровой индустрии давным-давно сформировалась неприятная тенденция: игры по кинофильмам имеют обыкновение быть исключительно убогими.

Случались и приятные исключения в виде замечательных The Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King и игр с участием Гарри Поттера (впрочем, это уже не есть очевидный пример), но на одну хорошую игру все равно приходятся две-три неудачных. Видимо, Terminator 3: Rise of the Machines призван продолжить именно эту вредную традицию...

Прежде всего, игра убивает напоминанием о своей устаревшей графикой. Все выглядит так, будто T3: RotM изначально планировалась к выходу

на Dreamcast, если не на PS one... Уровень детализации настолько низок, что появляются сомнения относительно причастности данной игры к библиотеке PS2 или Xbox. Локации в этом FPS однообразны и монотонны – нельзя даже и мечтать, чтобы при таком положении дел в игре сохранилась сюрвей и мрачная атмосфера показанного в кинолентах апокалиптического будущего... Смотрится убого даже в сравнении с FPS двухлетней давности – чего говорить об играх конца 2003 года?

Вся игра сводится к хождению по скучным локациям и отстрелу контролируемых SkyNet роботов. Хотя арсенал оружия довольно богат, да и видов врагов немало, сам процесс со временем надоеет пуще горькой редьки. Изредка эта скука разбавляется битвами «один на один» (оппонентом чаще всего выступает T-X), которые

чем-то отдаленно напоминают сражения в Shentue (разве что удач в описываемой игре значительно меньше). Нельзя сказать, чтобы и они были достойно реализованы и позволяли отдохнуть от охоты на марионеток SkyNet, но все же этаким кубиком сахара в чаше дегтя они приходятся. Кстати, доминирующая FPS-составляющая, возможно, была бы не столь плоха, если бы не изdevательское управление. Но, к несчастью, мы имеем то, что имеем.

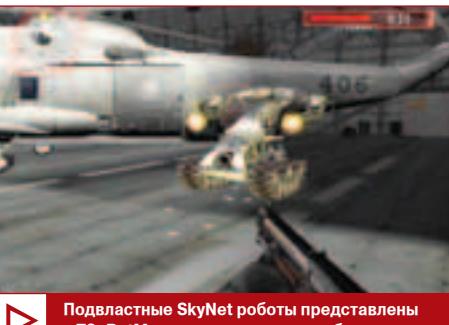
Проект вполне способен завоевать «почетный» титул «самого провального консольного FPS за всю историю жанра». От Black Ops никто не требовал создать шедевр в жанре шутера от первого лица, но как они могли сделать такую гадость после весьма недурной 007: The World is not Enough для PS one? Забудьте об этой статье, забудьте о том, что по третьей части «Терминатора» существует игра. Хотите поиграть в нормальный FPS – есть Red Faction 2 и сериал Medal of Honor, нравится «Терминатор» – пересмотрите все три фильма. Жизнь коротка, не стоит тратить свое драгоценное время на подобный мусор. ■

УБОГОЕ УПРАВЛЕНИЕ

ГОЛОВНУЮ БОЛЬ ЗАКАЗЫВАЛИ?

Без преувеличения, самое ужасное, что удалось создать Black Ops – это модель управления в версии T3: RotM для PlayStation 2. И даже при том, что игроку дозволено выставлять параметр sensitivity (чувстви-

тельность к нажатию аналогового рычажка, отвечающего за прицел), нормально управлять игровым процессом никак не получается. Из-за управления вы не раз и не два позволите человечеству погибнуть...



▶ Подвластные SkyNet роботы представлены в T3: RotM во всем своем многообразии.



▶ По части графики игра уступает даже престарелой Medal of Honor: Frontline.



▶ Несомненно, Арнольд Шварценеггер в главной роли добавляет проекту немного привлекательности. Жаль лишь, что смотреть на него в игре гораздо менее приятно, нежели в кинофильмах...

ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ ПЛОХО



3.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

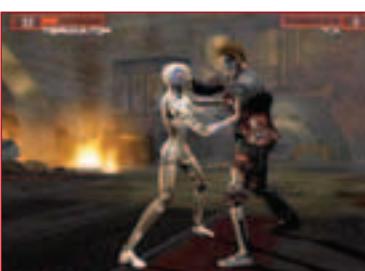
ПЛЮСЫ

Интересные бонус-материалы, играбельная демо-версия T3: Redemption, губернатор Калифорнии в главной роли.

МИНУСЫ

Собственно, вся игра – один сплошной недостаток. Кошмарное управление, омерзительная графика, корявый геймплей.

Очередной провальный проект-довесок к популярному фильму. Главный претендент на «Разочарование года». Скучно и грустно.



▶ Поединки с Т-Х зажигают!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Judge Dredd: Dredd Versus Death

НЕ СРАВНИТСЯ С

Red Faction 2



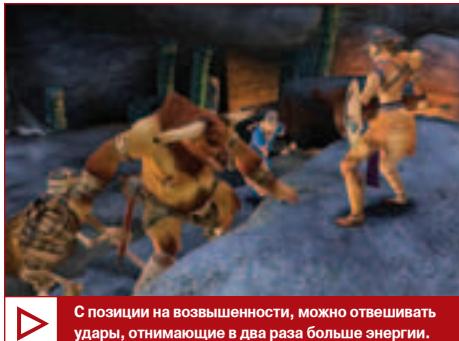
СУДЬЕ ДРЕДДУ ПОВЕЗЛО БОЛЬШЕ, ЧЕМ ТЕРМИНАТОРУ...



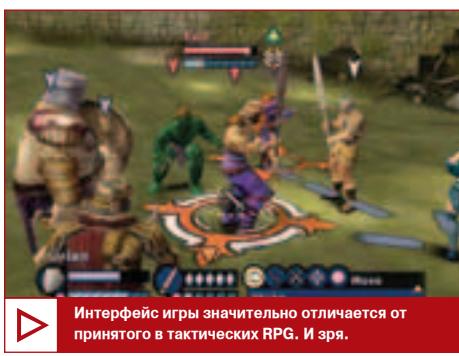
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: LucasArts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4



<http://www.lucasarts.com/products/gladius/>



С позиции на возвышенности, можно отвешивать удары, отнимающие в два раза больше энергии.



Интерфейс игры значительно отличается от принятого в тактических RPG. И зря.

ВЕРДИКТ 
ЖИТЬ БУДУТ

НАША ОЦЕНКА
7.0

МЫСЛИ ВСЛУХ

⊕ ПЛЮСЫ

Непривычная для любителей консольных RPG концепция, богатство возможностей, роскошные косы главной героини.

⊖ МИНУСЫ

Детский при всем своем пафосе сюжет, сложность в освоении, очень плохая анимация роскошных кос главной героини.

Не самая плохая RPG на рынке. Не самая интересная RPG на рынке. Рекомендую хотя бы взглянуть – люди же работали!

GLADIUS

КРОВАВЫЙ СПОРТ, LITE-ВЕРСИЯ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Грат на чужом поле опасно, играть по чужим правилам – опасно вдвойне. Попытка LucasArts создать тактическую RPG для консолей – что может быть более безрассудным и глупым поступком? Разве что сделать безапелляционное заявление в духе «американцы никогда не смогут даже приблизиться к тому, что стало обычным делом для разработчиков японцев». Приблизиться – это без проблем, это легко. Нечто большее? Вот тут уже ехидное «ну-ну» будет к месту.

⊗ УРСУЛА, КОРОЛЕВА ВОИНОВ

В RPG на консолях важнее сюжета ничего нет. Сценарий Gladius... не то чтобы плох, он вызывает умиление. Нет-нет, все очень красиво – есть конфликт Империи и королевства Варваров (действие происходит не на Земле), есть спящее Зло и осколки победившего его (согласно Легенде) Добра. Есть Тайны и их хранители, есть жаждущие Реванша и за-

щитники Мира во всем мире. И все это такими здоровенными заглавными буквами, что и Толкиену не снились. Причем здесь гладиаторы? Интрига в том, что когда-то Империя и Варвары воевали усердно, а затем заключили мир. Чтобы воины могли свободно выплескивать исправно накапливающуюся агрессию, и была создана масштабная сеть гладиаторских арен. Никто никого не убивает, помашут мужики (а также женщины и животные) мечами (клыками), продемонстрируют толпе свои навыки, и по казармам, тренироваться. И никакой крови, боже упаси. Смешно, да? Но ведь для кого-то сериалы о Геракле и Конане снимались? Вот и игра на ту же аудиторию рассчитана. А чтобы потрафить современным тенденциям демаскулинизации массовой культуры, помимо сюжетной линии с героем-мужчиной, есть и вариант альтернативный – где девушка в паре доминирует.

⊗ США – НЕ ЯПОНИЯ

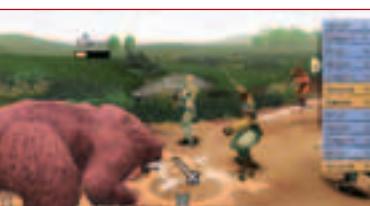
Какое у нас есть главное «достоинство» американских (читай: писищих) RPG? Правильно, нелинейность. LucasArts применила в Gladius схему, опробованную когда-то Square в Saga Frontier. Вы вольны делать все что угодно, а как выполните определенные условия – продвинетесь дальше по сюжету. Оформлена эта система исключительно изящно – тактическая RPG маскируется под обычную спортивную игру. Есть у вас маленькая школа гладиаторов (нонсенс! Владелец школы сам выходит на арену!), она должна выигрывать локальные турниры, получать медали, кубки и призы, проходить отборочные и квалификационные состязания. Надоело сидеть в маленьком провинциальном городке? Переезжайте в другой. Почувствовали, что все эти мерзкие деревни абсолютно одинаково скучны для утонченной

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

ЧТО ЕСТЬ ГЛАДИУС?

К гладиаторам название игры имеет достаточно косвенное отношение. Гладиус (от лат. gladius) – короткий ободоострый меч, предназначенный для нанесения колющих ударов при бое в сомкнутом строю. Рядовые воины римской армии носили

его у правого бедра на пояссе или на перевязи (плечевом ремне). Рукоять меча вырезалась из дерева или кости, а кожаные ножны обычно инкрустировались бронзой. Металл меча был достаточно легким и поэтому легко гнулся.



Не все бои происходят на аренах.

⊖ ЗАНУДНЕЕ, ЧЕМ

Arc: Twilight of the Spirits



⊕ СЕРЬЕЗНЕЕ, ЧЕМ

Disgaea: Hour of Darkness



НЕПЛОХАЯ РАБОТА ОТ LUCASARTS, НЕ ИЗБЕЖАВШАЯ СИНДРОМА «ПЕРВОГО БЛИНА»

ФАНТЕЗИЙНЫЙ COUNTER-STRIKE



ГЛАДИАТОРЫ ЕГО ЛЮБЯТ

Стандартное задание – «убить всех врагов», но есть и вариации. Иногда вас просят стать «королем горы» и продержаться там как можно дольше, бывает так, что побеждает команда, нанесшая максимальный суммарный урон за отведенное время (бойцы при этом бессмертны). Чем вам не фраги?

Режим Capture the Flag заменяет задание, посвященное уничтожению бесформенного объекта, принадлежащего вражеской команде, да защитите своего. Настоящим же первертом по душе придется миссия по уничтожению бочек. На время. Нет, не путем выпивания их содержимого.

гладиатрикс царских кровей? Добейтесь того, чтобы вашу команду допустили до участия в столичных играх. Ненавидите толпу? Развлечения ради примите участие в охоте на банду воров или еще кого – достаточно осведомиться у градоначальника, какие проблемы не дают ему спать по ночам. Чувствуете, что глаза разбегаются? Отложите игру, да возьмитесь за Disgaea: Hour of Darkness – там боев не меньше, но никогда не возникает вопросов вроде «когда же закончится эта идиотская квалификация, которую я все равно не могу не пройти» или коронного «что же делать дальше. Диос меня победи?». Cultural differences никуда не исчезают. Даже в играх.

► ЧЕМ БОГАТЫ – ТЕМ И РАДЫ

Правила бог? Ходим по клеточкам. Атака с возвышенности, а также сзади и с боков сильнее, чем снизу или в лоб. Есть обычные атаки, специальные и магия. Гладиаторы делятся на классы, каждому соответствует свой набор доступного оружия и брони, новых «спортсменов» в команду можно нанимать, на арене безвозвратно никто не умрет.

растает. Есть мощная система выучивания новых заклинаний/приемов с помощью распределения особых очков опыта. Вот и все. Но поддается это с пафосом, который можно прости только авторам «Звездных войн». К примеру, зачем нам банальный пункт Shop в меню города? Нам надо придумать оригинальное название вроде «Берлога дедушки Врена». А в следующем городе – «Гнездо птицы Купера». А уж если зайти внутрь, то там будет такое... Конечно, добрые разработчики предусмотрели отличный tutorial для всех меню (а они бывают и тройной вложенности...). Просто великолепный tutorial – часов пять на него в сумме потратите, но зато все узнаете. И ведь придется – менеджмент школы займет очень много времени, если вдруг захотите им заняться вплотную. И ведь захотите, иначе от количества боев базально поедет крыша, и разнообразие будет необходимо как воздух. Так что вопрос у меня к вам есть лишь один – можете ли себе позволить потратить много (очень!) времени на Gladius? Ответ отрицательный? Тогда игру стоит пропустить. Положительный? Взгляните, очень может быть, что понравится. ■

У ВАС ЕСТЬ МАЛЕНЬКАЯ ШКОЛА ГЛАДИАТОРОВ, ОНА ДОЛЖНА ВЫИГРЫВАТЬ ЛОКАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ, ПОЛУЧАТЬ МЕДАЛИ, КУБКИ И ПРИЗЫ, ПРОХОДИТЬ ОТБОРОЧНЫЕ И КВАЛИФИКАЦИОННЫЕ СОСТАВЛЕНИЯ.



Однообразием набор противников не отличается. Толпы существ, размахивающих мечами и когтистыми лапами, убивают ненасытных зрителей.



PAL \$249.99

NTSC \$299.99

Технические параметры:

Процессор: Intel Pentium-3 733 Mhz
Графический процессор: nVidia XGPU 233 Mhz
Производительность: 125 Млн пол./сек
Память: 64 Мб 200 Mhz DDR
Звук: nVidia MCPX 200 Mhz, 256 каналов, Dolby Digital 5.1
Прочее: 2-5x DVD-drive, жесткий диск 8 Gb, 4xUSB-порта, сетевая плата 100 MBps
Воспроизведение DVD-фильмов



Grand Theft Auto Double Pack



Project Gotham Racing 2



XIII



Crimson Skies: High Road



Amped 2



Brute Force



Backyard Wrestling: Don't Try This at Home



True Crime: Streets of L.A.

* – цена на американскую версию игры (NTSC)



Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – pt
с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

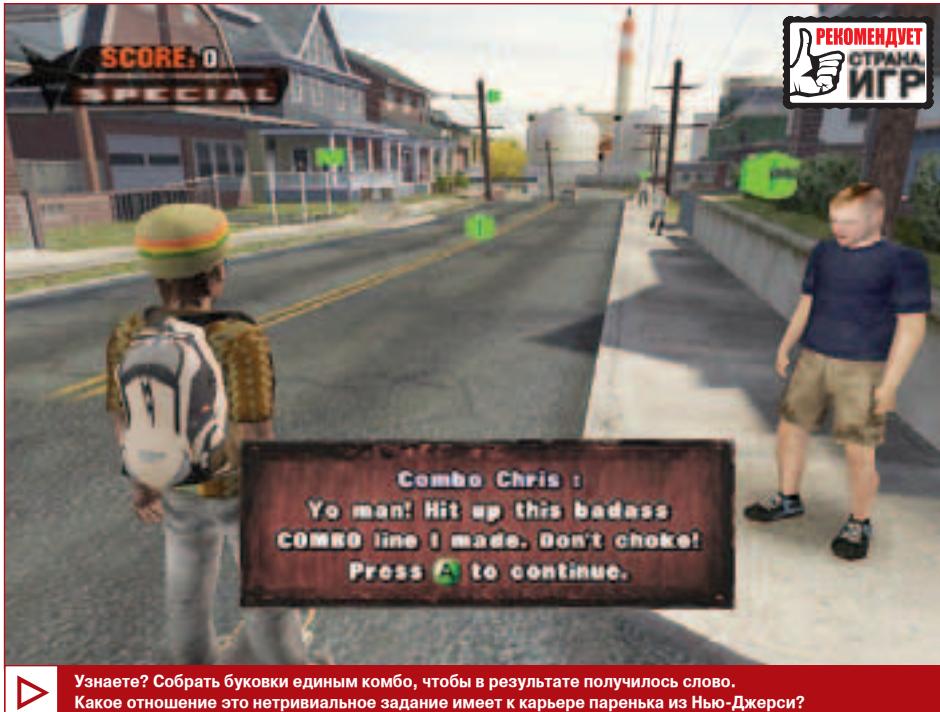


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: sports
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Neversoft
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

<http://www.thugonline.com>



▶ Проезжающие мимо авто рекомендуем использовать для разгона.



▶ Привет, чувак! Чего придумаешь на этот раз?

▶ Узнаете? Собрать буковки единым комбо, чтобы в результате получилось слово. Какое отношение это нетривиальное задание имеет к карьере паренька из Нью-Джерси?

ВЕРДИКТ  **ПО-ПРЕЖНЕМУ МОДНО**

НАША ОЦЕНКА **7.0**

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Классическая формула геймплея, обновленная в соответствии с веяниями времени, обеспечила беспрогрышный результат.

Минусы

Основное нововведение стало, пожалуй, главным недостатком. Задумка с сюжетом впечатляет, но реализация разочаровывает.

Все такой же вкусный пирог с кремовой надписью Tony Hawk's – несколько иной формы, но с той же начинкой.



▶ Разучивайте трюки.

ХУЖЕ, ЧЕМ

настоящий скейтбординг

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

THUG – НАСТОЯЩАЯ НАХОДКА ДЛЯ ВСЕХ ПОКЛОННИКОВ СКЕЙТБОРДИНГА. АЛЬТЕРНАТИВЫ НЕТ.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

ТЕАТР ОДНОГО АКТЕРА

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Когда речь заходит о величии Tony Hawk's Pro Skater, сложно не упомянуть о стандартах, которые оставались неизменными на протяжении длительного пути эволюционного развития серии. Яркий пример – режим карьеры, где скейтеры зачастую выполняют задания, имеющие откровенно посредственное отношение к реальности. Собрать единим комбо из буквок слово? Совершенно глупо полагать, что Тони Хоук благодаря таким незатейливым упражнениям достиг всемирной славы.

С каждой новой частью карьерный режим всячески преобразовывался и расширялся – появлялись задания, которые хотя и с небольшой натяжкой, но все-таки можно было соотнести с реальной жизнью про-скейтеров. Взять, к примеру, банальное участие в различных чемпионатах. И, тем не менее, откровенные глупости вроде прыжков через магического бомжа Олли, наделенного способностью телепортироваться, всег-

да забавляли и продолжают забавлять. Только в какую сторону движутся создатели: аркадности или реалистичности? Полная неопределенность.

Во втором Tony Hawk's Pro Skater позволялось создать собственного героя, правда, такая возможность была одной из многочисленных опций, и акцент на ней не делался. Фокус создателей был всегда направлен на пополнение репертуара новыми движениями и трюками, которые порой кардинально меняли механику и динамику геймплея.

Tony Hawk's Underground – смелый шаг в сторону от былых традиций и убеждений. Нам предлагают, пожалуй, принципиально иной взгляд на Tony Hawk's Pro Skater. Попросту представьте, что вас сильно встряхнули и перевернули со скейтборда на голову. Все внимание отныне уделяет-

ся не успевшим намозолить глаза скейтерам, а восходящей, никому не известной звезде и ее пути к славе и признанию. Забыть прошлое и грязные улицы Нью-Джерси и подняться до мировых высот – это непременное условие. «Восьмая миля» на свой лад, и вы – в главной роли. На словах все звучит безумно привлекательно, только вот появление сюжетной линии в аркадном симуляторе скейтбординга, к сожалению, не придает дополнительного шарма геймплею, построенному по классическим канонам...

А НДЕГРАУНД СЕГОДНЯ

Итак, карьерный режим на наших глазах резко мутировал в сюжетный. Только что изменилось в корне? По большому счету ничего. Перед нами знакомый Tony Hawk's Pro Skater с модной приставкой Underground. Первым делом необходимо озабо-

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ДЕД МОРОЗ

«ОТ А ДО Я»

Вся звуковая дорожка разбита по жанрам на три раздела: rock, hip hop и punk. Если какое-то музыкальное направление вам не по душе, попросту отключите соответствующие композиции. Всегда можно выбрать только приятные вам мотивы. Саундтрек к THUG, к слову, насчитывает более 75 песен – согласитесь, довольно обширная коллекция. С рядом композиций можно ознакомиться на официальном сайте.



титься внешним видом своего виртуального воплощения. Процедура, к счастью, несложная и напоминает не очень взрослые забавы с переодеванием куклы Барби. Что любопытно, в любое время можно вернуться к меню и запросить изменить внешность персонажа до неузнаваемости. Бесплатные пластические операции в процессе восхождения к Олимпу? Впрочем, процесс создания героя должен быть хорошо знаком по предыдущим частям. Тело распределено на области, и играть можно с любыми параметрами: от размера головы до освещения текстуры шнурка на левом ботинке. Более того, версия игры для PlayStation 2 позволяет сделать шаг вперед по кастомизации скейттера. Берете свою в меру приличную фотографию, без явно выраженных теней и искажений, и отправляете ее разработчикам по электронной почте или с мобильного телефона. В ответ вы получите восьмизначный код, который необходимо ввести в игре, дабы скачать из сети Интернет готовую текстуру с обработанной картинкой. После этого остается определить части лица, выбрать цветовое решение, указать размер и форму и, наконец, можно наслаждаться результатом.

Режим карьеры приобретает неподдельную индивидуальность. Мой эксперимент с виртуальным прототипом провалился на начальной стадии – к сожалению, не нашлось ни одной приличной фотографии. Пройдя веселый процесс генерации, вы появляетесь на улицах родного города в роли простого паренька без имени и без денег, но с огромными амбициями и стремлением к лучшей судьбе. В Нью-Джерси приезжает Чад Маска на показательные выступления, и ваша задача – впечат-

лить про-скейтера своим умением владеть скейтбордом. Маска рекомендует найти магазин, который сможет вас спонсировать, и с этого момента начинается ваше собственное little big adventure. Вам предстоит путешествие по миру, вас ожидает куча новых знакомств, впечатлений и разочарований. И поверьте, вы еще успеете возненавидеть своего назойливого приятеля Эрика – не только из-за его противного голоса. Первое, что приходит в голову – бау – великолепно! Но со временем все новые открытия выливаются в одну большую серьезную проблему. Игра отлично раскрывает историю, но собственно сюжет отвратителен. Не все задачи напрямую связаны с истинными целями героя, да и про-скейтеры задействованы на совсем уж второстепенных ролях. Появляются звезды скейтборда редко, почти всегда попросту катаются по уровням и предлагают слоганы для новых трюков – на этом их миссия в сюжете заканчивается. Вся игра разбита на 27 глав, история рассказываетя крайне неторопливо. Нет по-голливудски крутых поворотов, нео-

жиданных сценарных подвохов – все предсказуемо. За исключением концовки. Развязка совершенно невнятная и неуместная.

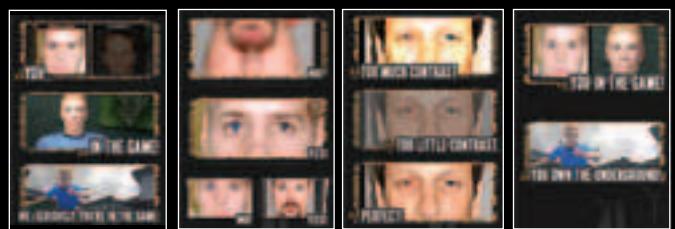
Сама концепция «стань звездой» – находка в руках любого талантливого сценариста. В случае же с Tony Hawk's Underground все портят никчёмные диалоги и непонятно по какому принципу разбросанные по уровням задачи. В результате от вас требуется выполнять миссии, отлично зарекомендовавшие себя по предыдущим частям: собирать предметы, выполнять трюки на время, участвовать в соревнованиях и так далее. Абсолютно ничего нового. Сменился только соус, под которым подают фирменное блюдо.

Появились мини-игры, в которых приходится разъезжать на тачке, – авто выглядят, надо заметить, скверно да и управляются по-дурмански. Лучше бы подобных лирических отступлений не было вообще – их присутствие вызывает лишь раздражение. Другое, более приятное, врапление – возможность слезать со скейта и устраивать продолжительные исследования уровней в духе Tomb Raider

ПОСЛЕДНИЙ КИНОГЕРОЙ

FACE OFF / FACE ON

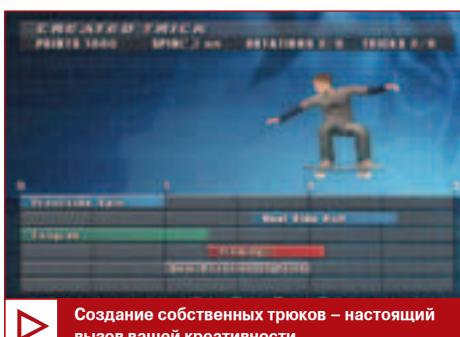
На официальном сайте игры выведены подробные инструкции, доходчиво разъясняющие, каким образом загрузить в игру свою фотку. Сделайте фотографию. Обработайте ее на компьютере. Загрузите ее на сайт разработчиков. Дождитесь электронного послания с подтверждением. Запустите игру и скачайте фотографию из сети Интернет. Пользуйтесь на здоровье. Проще пареной репы.



Тачки управляются очень скверно.



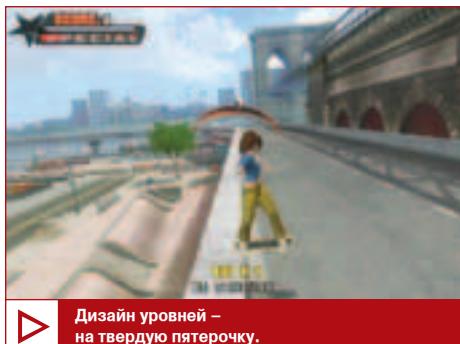
► Не удалось запрыгнуть на скейте? Ничего страшного – ищем обходные пути.



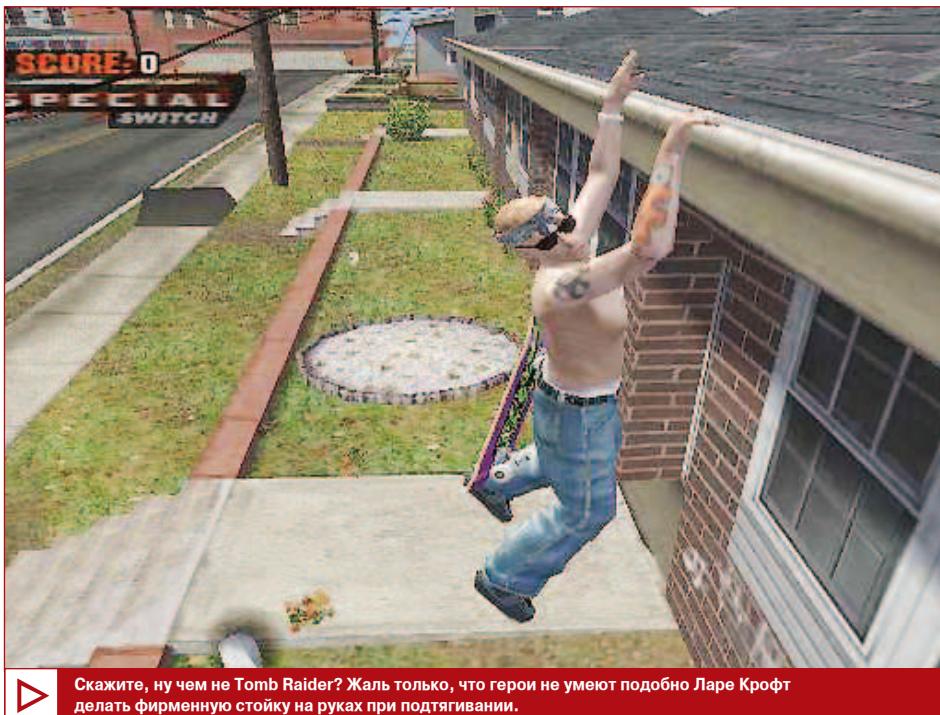
► Создание собственных трюков – настоящий вызов вашей креативности.



► Озадачились вопросом получения максимального количества очков? Сделайте длительное комбо из flatland-трюков. Хотя, конечно, куда зрешищнее взлетать на рампе в воздух.



► Дизайн уровней – на твердую пятерочку.



► Никогда не считал себя хорошим модельером.

► Скажите, ну чем не Tomb Raider? Жаль только, что герои не умеют подобно Ларе Крофт делать фирменную стойку на руках при подтягивании.

на своих двоих. Рост умений и навыков персонажа происходит с выполнением определенных задач, прописанных в мини-меню. Никаких больше очков за выполнение карьерно-сюжетных миссий и их своеобразного распределения. Желаете увеличить скорость передвижения? Наберите пару миллионов очков в любое удобное вам время единственным комбо.

■ МЕЙНСТРИМ ВЧЕРА

Впервые появилась возможность выбора уровня сложности. От нелепо простого до сумасшедшего. Установленные лимиты на количество очков и времени меняются кардинальным образом. Каждая серия привносила новые элементы геймплея – трюки и комбо. Вся эта охапка радостей осталась, плюс возникла необходимость в пеших прогулках. Связки стали разнообразнее и куда зрелищнее. В остальном механика сильно похожа на таковую в Tony Hawk's Pro Skater 4: spine transfers, manuals, reverts. Ничем этим нас уже не удивишь.

Зато играющему теперь предоставляется огромный простор для самодеятельности. Разрешается самому создавать уровни, выдумывать задания, писать сопроводительные тексты, изображать трюки и раскрашивать скейтборды. Ну а в версии для PlayStation 2 – все можно выставлять на всеобщее обозрение и выдавать в безвозмездное пользование нуждающимся посредством сети Интернет. Над дизайном уровней работали настоящие профессионалы и любители своего дела. Локации стали больше в размерах и реалистичнее. На каждом уровне есть несколько мест, которые отлично подходят для катания на скейте, причем эти об-

ласти не пересекаются и не накладываются друг на друга.

Игровой саундтрек насчитывает порядка 70 треков и разбит по жанрам. лично меня подобранные музыкальные композиции расстроили. Полный мусор. Это не Need For Speed Underground, звуковую дорожку к которому впору продавать отдельным тиражом.

Напоследок остается сравнить вер-

сии для трех консолей. Тут все очевидно: Xbox выигрывает по части графики, а PS2 хвастается онлайн-возможностями и удобным управлением. никаких откровений сегодня. Извините.

Вердикт будет лаконичным. Разочарование, но приятное. ■

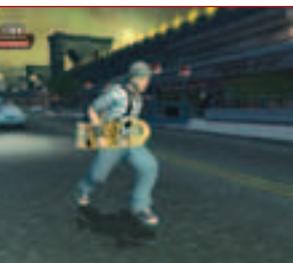
Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

ЗВЕЗДЫ, КОТОРЫЕ ЗАЖИГАЮТ

СЕМНАДЦАТЬ ИМЕН

В THUG представлены Tony Hawk, Bob Burnquist, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Bam Margera, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Paul

Rodriguez, Geoff Rowley, Arto Saari, Elissa Steamer, Jamie Thomas, Mike Vallely. Про-скейтеров, кстати, в одном из эпизодов можно брать к себе в команду и играть непосредственно за них.



► Выполнять трюки в комбо – одно удовольствие.

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR™



www.thq.co.uk



VIDEO



WWW.RUSSOBIT-M.RU

All materials © Copyright Games Workshop Limited 2003 unless otherwise stated. All Rights Reserved. Fire Warrior, the Fire Warrior logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Kais, Space Marine, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau caste designations, Warhammer, Warhammer 40,000 Device and all associated races, race insignia, marks, places, characters, illustrations and images from the Fire Warrior game and the Warhammer 40,000 universe are either ®,™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2003, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Kuju Entertainment Ltd. Kuju is a trademark of Kuju Entertainment Ltd. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. The Source Code for the Fire Warrior game © 2003 THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

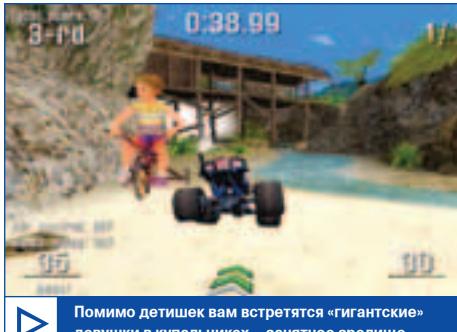
All other trademarks are the property of their respective owners. Raptors art by Clint Langley, courtesy of Black Library publishing, www.blacklibrary.com

© 2003 «Руссо-Бит-М», Все права защищены. Издатель: ООО «Руссо-Бит-М», www.russobit-m.ru Кбр, адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Изготовлено в России.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Metro3D ■ РАЗРАБОТЧИК: Creat Studio
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.metro3d.co.uk>



▷ Помимо детишек вам встретятся «гигантские» девушки в купальниках – занятное зрелище.



▷ Ездить прямо мы не любим. Да и шансов покалечиться у «водителей» RC-машинок нет.

▷ Подготовка к старту у операторов радиоуправляемых машинок – ничуть не менее давящее на нервы событие, чем у гонщиков, сидящих за рулем настоящих автомобилей. Размер не имеет значения, честное слово.

SMASH CARS

ЖЕЛЕЗНЕНЬКИЕ ЛОШАДОЧКИ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
 wren@gameland.ru

Если есть что-то недоступное, о чем можно только мечтать, людям свойственно искать способ удовлетворить себя имитацией, эрзац-версией. И не надо в моих словах искать пошлые намеки – вспомните, например, что европейцы пили вместо кофе во время Второй мировой, а граждане СССР – в годы перестройки и развали государства.

Пока повальная «мобилизация» не коснулась России, популярность пользовались игрушечные «сотовые телефоны», неотличимые на первый взгляд от настоящих. Радиоуправляемые машинки – тоже в какой-то степени имитация недоступного развлечения, разве что не столь убогая, как в приведенных выше

примерах. Игра же про них – имитация в квадрате.

Smash Cars – добродушно сделанная гоночная игра, здесь есть много трасс и автомобилей, возможностей для апгрейда и игровых режимов. Даже претензий к графике не так много, как могло быть – подкачали только модели людей. Саундтрек, конечно, не идет ни в какое сравнение с тем, к чему привыкли поклонники «больших» игр вроде сериала Need for Speed, но если взглянуть на представителей одной со Smash Cars весовой категории, то весь негатив немедленно испарится. Управление достаточно удобно, никаких идиотизмов в ключе «реалистичность прежде всего» нет, хотя физическая модель не слишком фантастична. Поначалу, конечно, вы будете постоянно пролетать мимо чек-пойнтов и врезаться в препятствия,

но такова уж специфика игры. В конце концов, каждый геймер сам должен быть кузнецом своего успеха. Проблема заключается в том, что гонок такого класса за последние четыре года вышло столько, что простое перечисление займет целую полосу в журнале. Smash Cars отличается почти исключительно темой – радиоуправляемые машинки по распространенности уступают даже мотоциклам и автомобилям-монстрам. Немного оригинальности придают игровые режимы и система покупки новых фич. Апгрейдятся доступные вам машинки не по одной, а сразу, а сэкономленные деньги понадобятся на вступительный взнос для участия в новых этапах гонок. Есть также уникальный режим Dark Horse, в котором вы должны сделать все для того, чтобы... победил другой участник гонки. Под «все» подразумевается очищение пути от препятствий и конкурентов методом тарана. На изюминку игры режим этот тянет, но чтобы найти и разобраться в нем, геймер будет вынужден скучать много-много обычного игрового процесса. ■

НАШИ НАСТУПАЮТ!

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Smash Cars – английское название игры, больше известной нашим геймерам как «Недетские гонки». В России она вышла на PC, однако Creat Studio также сделала и порт для PS2, который и был успешно издан на Западе. Наряду с «Пиратами Карибского моря» это первая ласточка российских приставочных игр, за которой обязательно последуют

и другие. Учтите также, что помимо «официально наших» проектов вроде Axle Rage есть и вещи, для создания которых компании из ех-USSR привлекаются в качестве «негров». В базах данных по играм их названия не афишируются, в качестве разработчика указывается безликове «внутренняя команда такого-то издателя».

ВЕРДИКТ

РУССКИЕ НАСТУПАЮТ!



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

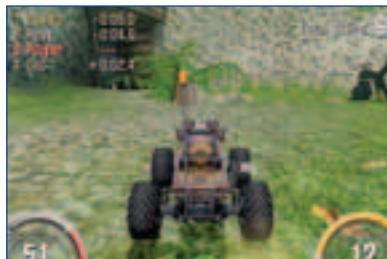
ПЛЮСЫ

Много радиоуправляемых машинок, интересная система трюков, приличная графика, возможность продемонстрировать патриотизм.

МИНУСЫ

Недостаток реального разнообразия, система трюков на деле не столь хороша, как хотелось бы, а графика глаз радует не всегда.

Ничего особенного, но если вдруг захочется попробовать чего-нибудь эдакого, можно обратить внимание и на Smash Cars.



▷ Размытые текстуры совсем не впечатляют.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Re-Volt



НА УРОВНЕ

Stunt GP



ЭТО ТОЛЬКО КАЖЕТСЯ, ЧТО ОСОБОЙ КОНКУРЕНЦИИ В ПОДЖАНРЕ RC CAR RACING НЕТ.

HOMEWORLD® 2



1C
ФИРМА 1C

relic
ENTERTAINMENT

SIERRA

Sierra, Homeworld и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games и логотип Vivendi Universal Games являются товарными знаками Vivendi Universal Games, Inc. Игра разработана Relic Entertainment, Inc. Relic является зарегистрированным товарным знаком Relic Entertainment, Inc. Rendered by Alienware. Windows является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

© 2003 Sierra Entertainment, Inc. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

КОНСТРУКТОР ИГР: НЭЗНАЙКА НА ЛУНЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Конструктор Игра: Незнайка на Луне

ЖАНР:

action/logic

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

МедиаХауз

РАЗРАБОТЧИК:

Cyanide Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

ШКОЛА ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Pony Girl

ЖАНР:

adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1С

РАЗРАБОТЧИК:

Innerloop Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 333 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

БИТВА ГЕРОЕВ: ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Битва Героев: Падение Империи

ЖАНР:

strategy

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Bloodline

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 12

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.mediahouse.ru/>

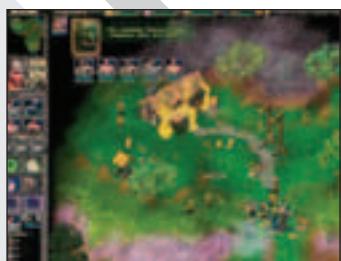
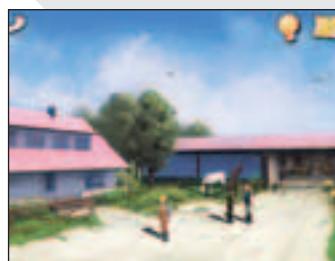
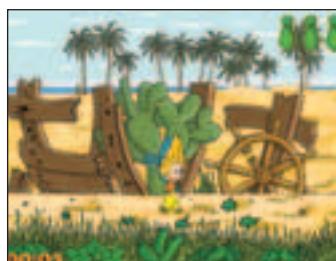
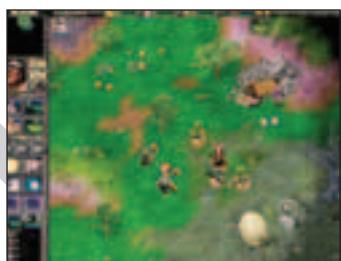
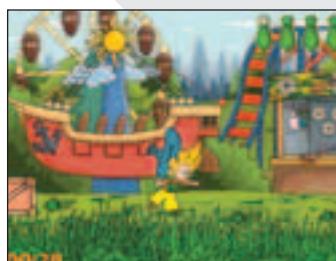
<http://www.games.1c.ru/ponygirl/>

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Развивающее пособие для совсем маленьких творцов, которым не нравятся обычные игры.

Резюме: Игра для девочек – красива, аристократична, умна, разумеренная и романтическая.

Резюме: Богатое дополнение к известной отечественной стратегии, которая стала еще больше и разнообразнее.



В название диска не зря входят слова «Конструктор Игра». Перед нами не столько игра, сколько огромный конструктор для создания двумерных платформеров. Дети в интерактивной форме сами выбирают фон, расставляют предметы и бонусы, ловушки и противников. Можно тут же перейти от слов к делу и опробовать созданную карту в игре, а для обмена законченными уровнями на сайте компании «МедиаХауз» оборудован специальный раздел. Персонажи игры уже знакомы по мультфильму «Незнайка на Луне», и юный игрок с удовольствием будет проводить время перед экраном, развивая самый полезный навык – умение творить. ■

Известно, что девочки нежного возраста неравнодушны к лошадям и всему, что с ними связано. В «Школе верховой езды» каждая, кому нравятся эти грациозные животные, сможет познакомиться с их жизнью, а юные дамы будут не столько развлекаться, сколько узнавать их нрав и учиться ухаживать за ними. На ваших глазах очаровательная и добрая неумеха постепенно превратится в гордую наездницу, вхожую в высшее общество. И, конечно, подобная игра никак не может обойтись без юношеской романтики, трогательной привязанности, утонченных молодых людей и настоящей дружбы – того, о чем мечтает каждая девочка. ■

С вежий add-on можно было бы назвать и второй частью, ведь игра без проблем работает даже в отсутствии оригинальной «Битвы Героев». Дополнение позволяет наслаждаться разрешением 1024x768 и привносит в игру несколько новых кампаний за различных героев. Увеличился размер карт, длина которых отныне может достигать монструозных 2048 условных единиц, добавлены новые герои и необычные монстры, появилась возможность сетевой игры через Интернет. Все так же процветает вещизм, и если вам мало двух тысяч новых предметов, интересующие образы теперь можно создать своими руками, из подручных материалов. ■

ОБЗОР РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

КУЗЯ: ТРОЛЛЕБОЛ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Hugo Smakkaball

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

МедиаХауз

РАЗРАБОТЧИК:

ITE Media

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 266 МГц, 64 Мбайт RAM

ВАРЛОРДЫ IV: ГЕРОИ ЭТЕРИИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Warlords IV: Heroes of Etheria

ЖАНР:

strategy

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Infinite Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

РЫЦАРЬ ДОРОГ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Knight Rider

ЖАНР:

action/racing

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1С

РАЗРАБОТЧИК:

Davilex Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.



<http://www.mediahouse.ru/>

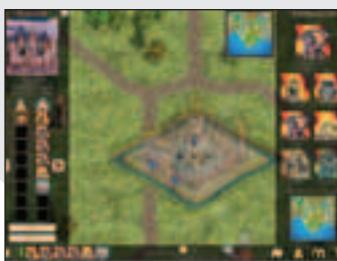
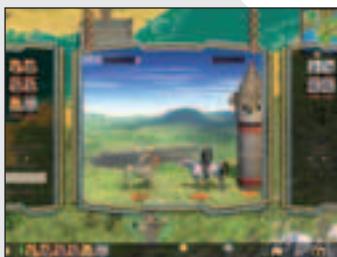
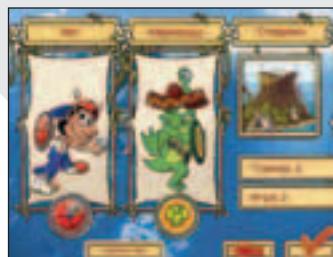
<http://www.media2000.ru/>

http://www.games.1c.ru/knight_rider/

Резюме: Увлекательные самолеты. Первая спортивная игра с участием забавного телевизионного тролля Кузя.

Резюме: Свежая игра старой закваски, переложение легендарной серии на новый лад.

Резюме: Жесткие гонки на выживание плюс оригинальный трехмерный платформер без тормозов.



Жизнь троллей хорошо известна как маленьким телезрителям, так и любителям детских компьютерных и видеоигр. Но никто не знает, какими видами спорта интересуется Кузя и его родственники. Что ж, пришла пора это выяснить! Веселые соревнования по «троллболу» заинтересуют всех знакомых с жизнью неунывающей семейки, и только упорные тренировки и воля к победе помогут выиграть чемпионат Волшебного Леса. Каждый персонаж преуспел в своих навыках, и тому, кто хочет победить, придется не только ловко управляться с клавиатурой, но грамотно использовать сильные стороны героя и изучать слабые места противников. ■

Игры под знаком Warlords известны всем настоящим знатокам компьютерных игр как серьезный стратегический сериал, более древний, чем сами Heroes of Might & Magic. После долгой разлуки любимая игра возвращается и выглядит значительно красивее. В душе же она сохраняет верность старой геройской концепции: игрок управляет средневековой империей, развивает экономику и увеличивает армию, нанимает героев и захватывает крепости и замки противника, продумывает тактику и стратегию военных действий. Новая часть отличается усиленной RPG-составляющей и героями, которые теперь путешествуют из миссии в миссию. ■

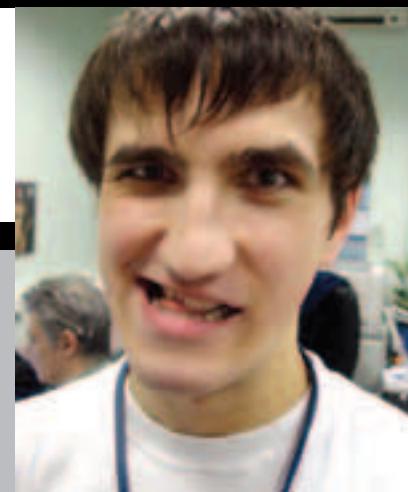


Снятый в восьмидесятых годах, американский телесериал Knight Rider в свое время появлялся и на отечественном телевидении. На экране полицейский Майкл Найт и его чудо-автомобиль сражались с преступностью в наивной манере научной фантастики того времени. Волшебная машина не только умела разгоняться до 450 км/ч, ездить на двух колесах или разговаривать с водителем – KITT был способен прыгать, поднимаясь на десяток метров над землей. Все умения удивительного средства передвижения в точности воссозданы в пятнадцати миссиях «Рыцаря Дорог», игре по древнему сериалу. Трудно однозначно называть ее «гонками», ведь умение точно прыгать пригодится игроку едва ли не больше, чем навык вписываться в опасные повороты. Все, что вы видели по телевизору, появится на экране монитора, встретятся не только главные герои, но и множество второстепенных персонажей, в том числе и коварный брат-близнец Майкла по имени Гарт на своем Голиафе – огромном грузовике смерти. Каждая карта напоминает эпизод соответствующего сериала, и если вы еще помните, каково было наблюдать за приключениями отважного полицейского на канале СТС и как звучит металлический голос Кита, – вы поймете прелести подобного развлечения. ■

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Новый год начался довольно бодро. Уже в середине января наиболее ярые геймеры соберутся в Лас-Вегасе на соревнованиях Cyber X Gaming с призовым фондом в \$600000 – невиданной доселе суммой для подобных мероприятий. Турнир также станет дебютным для нескольких новых игр (Call of Duty, America's Army), у которых есть все шансы стать ключевыми кибердисциплинами в дальнейшем. Подробнее о CXG читайте в следующей «Стране Игр», ну а сегодня вас ждет рассказ о столичном кубке по Warcraft III: The Frozen Throne (плюс интервью с победителем), а также клановые новости и обзор патча 1.14 для Warcraft III: The Frozen Throne.



ТУРНИР ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE В ЕМАХ

21

декабря в «Cafemax на Пятницкой» состоялся крупнейший за последние месяцы дуэльный чемпионат по Warcraft

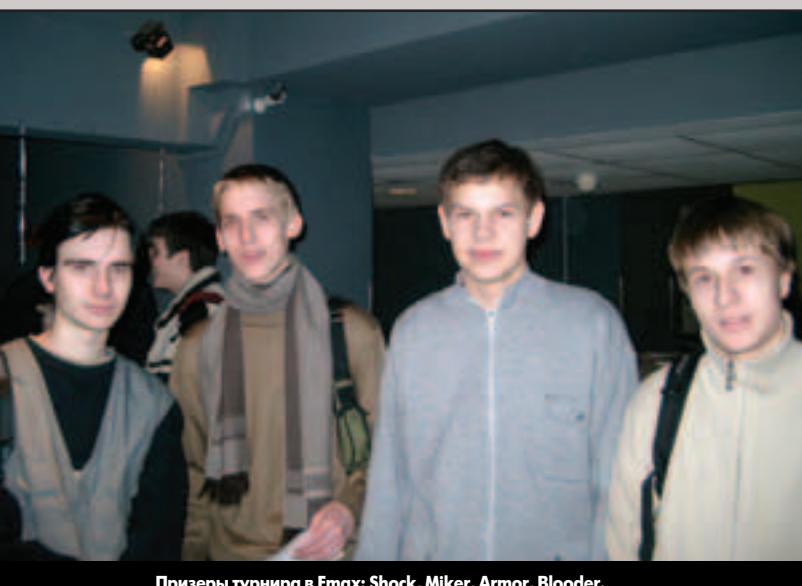
III: The Frozen Throne (собралось 64 участника). Первый же тур принес настоящую сенсацию. Главный претендент на первое место, Armor, уступил малоизвестному юнцу с псевдонимом Pere. Как потом сказал сам победитель, он недостаточно разогрелся и недооценил соперника. Вторая причина (по мнению редактора) – одинаковый выбор расы (Ночные Эльфы) у обоих дуэлянтов. Против идентичных юнитов вовать всегда тяжелее. Тем не менее, Armor не сломался и показал поистине бойцовские качества, выиграв 12 матчей подряд. Другие участники в тот день просто отдыхали, а питерец Miker в финале был похож на беспомощного



vWeb.Deadman (aka aprm70) – первое место в Battle.net на сервере Northrend. Вся Европа позади.



Народ наблюдает за действиями Flash'a.



Призеры турнира в Емах: Shock, Miker, Armor, Blooder.

В ПЕРИОД С 20-ГО ПО 28-ОЕ ДЕКАБРЯ ARMOR ВЫИГРАЛ ЧЕТЫРЕ ТУРНИРА ПОДРЯД. ВИДИМО, ОН СТАНЕТ ГЛАВНЫМ ФАВОРИТОМ РОССИЙСКИХ ОТБОРОЧНЫХ WCG 2004 В НОМИНАЦИИ WARCRAFT III 1X1.

котенка. В зрительской зоне яблоко негде было упасть, настолько красиво действовал Armor. Более подробно о ходе соревнований вы узнаете, посмотрев риппели (ищите на диске к журналу). Отдельно отмечу лишь вялую игру чемпиона **WCG 2002 Russian Preliminary**, Flash'a, который отказался от дальнейшей борьбы после неудачи во втором же раунде (его обидчиком стал RUS_Predator). Итоговая расстановка мест на турнире:

1 место – vWeb.Armor;
2 место – Arctica*Miker;
3 место – Arctica*Shock.

Вашему вниманию предлагается интервью с победителем, Armor'ом из Москвы.

«Страна Игр»: Привет, представляю читателям «Страны Игр». Где живешь, чем занимаешься?

Armor: Зовут меня Алексей. Учусь на втором курсе института Наталии

Нестеровой. Играю в Warcraft III, катаясь на горных лыжах, пью, курю. Обычный человек.

«СИ»: За две декабрьские недели ты выиграл четыре турнира подряд. Каково чувствовать себя непобедимым?

Armor: Не считаю, что я такой уж непобедимый, поэтому спокойно чувствовать себя не могу. Но если на следующий чемпионат придут все сильнейшие игроки России, в первую тройку я точно попаду. Одолеть меня могут vWeb.Deadman (мой спарринг-партнер) и Arctica*Miker. Остальные фавориты не готовятся должным образом, но это временно.

«СИ»: Участвуешь ли ты на мировом ladder'e?

Armor: А как же. В Battle.net я провожу много времени. Когда играл активно, то входил в пятерку сильнейших. При желании любой хороший дуэлянт может достичь первой ступени рейтинга.

«СИ»: Насколько отличается уровень наших и зарубежных геймеров?

Armor: Разница между отечественными стратегами и всем миром велика. За бугром киберспорт более развит, большинство профи имеют спонсорскую поддержку. Если бы в России за игры можно было получать хорошие деньги, я думаю, мы были бы лидерами. Не хуже других уж точно. Сильная сторона как раз в спонсорстве.

«СИ»: Собираешься на какой-нибудь заграничный чемпионат в ближайшее время?

Armor: На World Cyber Games (улыбается). А вообще — по возможности хочу посетить все соревнования, которые будут в Европе. В финансовом плане меня поддерживает интернет-центр «Вика-Веб» (<http://www.vikaweb.ru>). Срок действия загранпаспорта у меня, правда, истек, но это дело поправимое.

«СИ»: Тебе совсем немного не хватило до третьего места на WCG 2002 Russian Preliminary. Как считаешь, смог бы выступить в Корее лучше российских призеров, которые «сдулись» в первых же раундах плей-офф?

Armor: Эх, для поездки на финал мне не хватило одной победы. Обидно, ведь я был уверен, что войду в звездную тройку. Но в последний момент что-то произошло. В общем, не мой день был, трудно назвать конкретную причину. Наверное, отсутствие опыта участия в крупных чемпионатах сказалось. А насчет выступления россиян в Корее. Soul и Flash мало тренировались, так как в компьютерном клубе, где они обычно тусуют-

ся, в то время отключили Интернет. Ну и на самих WCG им достались очень сильные соперники.

«СИ»: Изучаешь ли ты риплеи других игроков или свои, для определения ошибок? Как конкретно ты тренируешься?

Armor: Свои роли я не сохраняю и тем более не смотрю — и так знаю, в чем могла быть причина поражения. А риплеи других поглядываю, но редко. О методике подготовки. Обычно просто играю в Battle.net или с Deadman'ом на LAN'e. Иногда мы вместе проверяем различные стратегии. Deadman по очереди выбирает все расы и атакует по определенной тактике, а я пытаюсь найти лучшее противодействие.

«СИ»: Что ты думаешь о патче 1.14? Как сейчас обстоят дела с балансом? Правда, что Ночные Эльфы наконец-то лишились преимущества над другими сторонами, как было раньше?

Armor: Патч вполне нормальный. А Эльфы, если и имели прежде превосходство, то только на карте с Таверной за счет тактики с использованием Повелителя Зверей. На классических уровнях баланс был в пользу Альянса, но теперь, вроде бы, все встало на свои места. Я считаю, что побеждать можно любой расой, все зависит от самих игроков.

«СИ»: Твои любимые дуэлянты?

Armor: Ночные Эльфы — MagicYang (Китай), Альянс — Flash (Россия), Нежить — Ranger (Россия), Орда — Grubby (Голландия). ■

BERSERK TDM NATIONS CUP

Российская сборная по ProMode (модификация Quake III Arena) одержала серию ярких побед в онлайн-турнире Berserk TDM Nations cup и попала в стадию плей-офф. Команда, собранная буквально за неделю до начала соревнований (Mikes, Polosatii, Hip, Shady), сумела показать достойное сопротивление лучшим четверкам Европы, к тому же специализирующимся сугубо на промоде. Всего в чемпионате приняли участие 10 стран, разбитых на две группы. Противниками россиян были греки, голландцы и немцы, и

все они оказались повержены с достаточно крупным счетом, в лучшем случае навязав борьбу лишь на одной из двух карт. Во второй раунд вышло шесть сборных. Четыре из них (Германия, Польша, Франция, Англия) разыграют между собой две путевки в полуфинал. Ну а Россия, а также Швеция, находятся в ожидании соперников. Между собой извечные враги по КУ3 смогут встретиться лишь в заключительном матче турнира. На диске к журналу ищите последнюю версию ProMode и лучшие демки с Berserk TDM Nations cup. ■



ПРОБЛЕМЫ VIRTUS.PRO

Московский CS-клан Virtus.pro, выигравший за период ноября-декабрь 2002 шесть крупных чемпионатов, попал в непростую ситуацию. Сразу трое ключевых игроков (Antikiller, Megion, Patrick) покинули команду. Причина — недопонимание условий контракта с менеджментом. В данный момент двоим ушедшем уже подыскали подходящую замену — в Virtus.pro вступили бывшие члены Emax: Groove и Lex. Вопрос о пятом игроке пока остается открытым. Ну а «беженцы» недолго остались без дела и нашли приют в другом столичном клане ForZe, который отныне располагает сразу двумя сильными пятерками: состав X (Xenitron, Romashka, Flatra, Snoop, Sahka) и состав A (Antikiller, Patrick, Megion, Maddog, h0st).



Российские дуэлянты по Quake III Arena, Антон «Cooler» Синьков и Алексей «Death» Алексеев, с успехом получили американские визы и отправились в США на соревнования Cyber X Gaming, которые прошли 8-11 января в Лас-Вегасе. В следующем выпуске «Страны Игр» ждите подробный рассказ об этом чемпионате. ■

НА НАШЕМ СД

Challenge ProMode для Quake III Arena (версия 1.20), патчи 1.14 и 1.14b для Warcraft III: The Frozen Throne и Reign of Chaos, патч 1.10 для Diablo II, демоплеер Seismovision 2.24 и многое другое.

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе
- и многое другое...

**круглосуточно
понедельник
до 22.00**

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
м. Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. «Савой»
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

ПАТЧ 1.10 ДЛЯ DIABLO II

ИЛИ 18 МЕСЯЦЕВ ОЖИДАНИЯ

Спустя полтора года после анонса вышел патч 1.10 для Diablo II и дополнения Lord of Destruction (ищите на диске к журналу). На этот раз Blizzard решила не штамповывать ежемесячные заплатки, проведя долгую и кропотливую работу над ошибками и балансом геймплея. Патч 1.10 скорее представляет собой небольшой, но приятный бонус к великой игре. Подробнее об этом расскажет Gespenst, один из авторов портала <http://www.blizzard.ru>.

Значительно затруднилось прохождение одиночного режима игры – монстры теперь более быстрые и мощные, особенно это заметно на сложности Hell. Многим не нравилось прежнее бессмысленное кровопролитье, осуществляемое посредством сотни-другой кликов мышки в минуту. Отныне такая стратегия не пройдет, и придется искать более изощренные способы.

Появились новые локации и занимательные создания, например «Uber Diablo» – время от времени, особенно

на высших уровнях игры, выскакивает сообщение «Diablo walks the Earth», после чего ближайший супер-универсальный монстр превращается в клона Дьявола. Уничтожить его будет весьма непросто, но и награда выпадет соответствующая. Прокачка героя также претерпела изменения – на достижение заветного 99-го уровня уйдет гораздо больше времени, так как с развитием персонажа уменьшается количество очков опыта, получаемое за убийство. К тому же теперь нельзя собирать предметы из компонентов, добываемых на разных уровнях сложности. Был введен ряд ограничений на ускоренное прохождение игры без выполнения сюжетных квестов, что наверняка огорчит любителей поскорее добраться до последнего этапа Hell, где дается больше всего «экспы». Основная же цель и направленность патча, на мой взгляд, заключается в развитии и дальнейшем тестиировании сервиса Battle.net (<http://www.battle.net>). Это самый перспективный и уникальный на сегодняшний день проект Blizzard, попавший в книгу рекордов Гиннесса как крупнейший бесплатный игровой сервер, – ежедневно его посещают около шести миллионов человек. Diablo II же выступает в роли подопытного кролика, на котором отрабатывается робот, отслеживаю-



Uber Diablo – опаснейший клон Дьявола.

щий активность геймеров, а самое главное – борьба с читерами. В этом Blizzard преуспела, регулярно закрывая сотни аккаунтов, чьи пользователи были уличены в нечестной игре. Мировой рейтинг Battle.net в Diablo II 1.10, естественно, не остался без изменений: была введена функция отправки электронного письма другу (включается командой /option friendmail), появились новые уникальные вещи и рецепты для horadric cube (магического сундука), доступные только в режиме ladder. А самые продвинутые диабло-маны смогут лицезреть своего персонажа в списке 100 лучших. ■



Смешная картинка по поводу задержки патча 1.10.

28

декабря в московском интернет-центре «Cafemax» прошел командный турнир по новой версии Diablo II.

Игры велись парами, и всего собралось 56 участников, среди которых попадались как истинные фанаты игры,

так и просто «заблудшие» геймеры. По правилам чемпионата первые шесть часов отводились на свободную прокачку персонажей. Естественно, дружественные двойки делали это на персональном сервере, расправляясь с многотысячными ордами монстров. Затем проводились бои непосредственно



Призеры турнира по Diablo II: Dilvish, Chaos, Venom, Punisher, Elisey, Marin.pro.

СТОЛИЧНЫЙ ТУРНИР

ПО DIABLO II 1.10

между самими командами. Выбиралась одна подходящая зона в первом акте, соперники расходились в разные углы. Судья давал отмашку, и начиналось сражение. Главное правило – перед битвой можно было взять с собой лишь одну бутыль каждого типа, что исключало возможность затяжных перепалок, и действие проходило в постоянной динамике. В город и портал убегать запрещалось, так же как и покидать отведенную зону. Победителями стали питерцы Venom и Punisher, сумевшие подойти к заключительной стадии с персонажами 53-го (друид) и 54-го (паладин) уровней. Это и сыграло решающую роль – у кого более прокаченный персонаж, у того и преимущество. Вторыми оказались москвичи Elisey и Marin.pro (единственная девушка на турнире), выбравшие волшебницу и варвара, но прокачавшиеся до 46-го и 45-го уровней. Главный судья состязаний, Mif, отметил несколько напряженных моментов во время игр. В одном из них Elisey умудрился выковать из низкокачественного предмета с добавлением рун и камней уникальный посох для волшебницы, дающий +2 очка ко всем атрибу-

там, а также +2 к cold mastery и +2 blizzard. Возможность получения такой штуки практически нулевая даже в игре на Battle.net. Еще один забавный инцидент произошел в одном из последних матчей, в котором определялось, кто же займет второе и третье место. Marin.pro, отбиваясь одновременно от игроков Dilvish'a и Chaos'a, оказалась в критической ситуации с одним процентом здоровья и решила применить на себе магию blizzard (аналог бурана в Warcraft III). Жаждущие трофеиного уха противники погнались за Marin.pro, и, поразив ее, сами пали жертвой коварного заклинания. А Elisey, напарник девушки, остался один, что позволило его команде победить. Всех призеров ожидали неплохие денежные вознаграждения:

Результаты турнира
Diablo II 2x2 в Cafemax.

- 1 место – Venom и Punisher – \$250;**
- 2 место – Marin.pro и Elisey – \$150;**
- 3 место – Dilvish и Chaos – \$100.** ■

ПАТЧИ 1.13В И 1.14 ДЛЯ WARCRAFT III

ОЧЕРЕДНЫЕ НЕДОЧЕТЫ BLIZZARD

В прошлой «Стране» вы могли прочесть развернутый обзор патча 1.13 для Warcraft III. Blizzard в очередной раз покопалась в межрасовом балансе. Однако по неизвестным причинам вместе с изменениями в характеристиках войск и двумя новыми главами кампании Орды пользователи получили целый набор серьезных багов. Спустя два дня после выхода 1.13 появилась небольшая заплатка 1.13b, исправляющая единственную ошибку в защите от незаконного копирования. А восьмого января на свет появился полноценный патч 1.14 (ищите на диске к журналу), искореняющий все те баги, которые появились по вине разработчиков. Но сначала пара слов о многострадальном балансе.

В патче 1.14 слегка досталось Нежити – у банди снизилась стоимость исследования «Задорная аура», однако образуемый щит нейтрализует лишь 300 единиц магии (раньше было 350). У лесного дракончика Ночных

СПИСОК ОШИБОК, ИСПРАВЛЕННЫХ В ПАТЧЕ 1.14:

- КОМАНДА, ВЫЗЫВАЮЩАЯ ЛЮДСКИХ РАБОТНИКОВ В ОПОЛЧЕНИЕ, ИНОГДА НЕ СРАБАТЫВАЛА (ПРИ ЧЕТНОМ КЛИКЕ МЫШИ);
- ГОРОДСКОЙ ПОРТАЛ ПЕРЕНОСИЛ ВОЙСКА СТРОГО В ПРАВУЮ НИЖНЮЮ ОБЛАСТЬ ОТ ГЛАВНОГО ЗДАНИЯ, А НЕ В УКАЗАННОЕ МЕСТО НА БАЗЕ;
- СТАРЫЕ SAVE ИЗ ВЕРСИИ WARCRAFT 1.12 (ВКЛЮЧАЯ РАННИЕ МИССИИ ОРДЫ) ПОСЛЕ ЗАГРУЗКИ НЕПРАВИЛЬНО ОПРЕДЕЛЯЛИ ЛОВКОСТЬ ГЕРОЯ, ЗАМЕДЛЯЯ ЕГО АТАКУ;
- ЛЮБОЙ БОЕЦ С НАЛОЖЕННЫМИ ЧАРАМИ «СГЛАЗ» (У ЛОВЦА ДУХОВ) ИЛИ «ПОЛИМОРФ» (У ВОЛШЕВНИЦЫ) ПРИ ПОРАЖЕНИИ МАГИЕЙ НЕКРОМАНТА «УВЕЧЬЕ» (UNHOLY FRENZY) НАВСЕГДА ТЕРЯЛ 75% ОТ СКОРОСТИ АТАКИ;
- ПОСЛЕ ИССЛЕДОВАНИЯ СКЕЛЕТОВ-МАГОВ НЕЖИТИ НЕЛЬЗЯ БЫЛО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ «ОЖИВИТЬ МЕРТВЫХ» НА ТЕЛАХ, НАХОДЯЩИХСЯ В ТРУПОВОЗКЕ;
- БАЛЛИСТЫ НОЧНЫХ ЭЛЬФОВ ТЕРЯЛИ В МОЩНОСТИ АТАКИ ПОСЛЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ «СТАЛЬНОЕ КОПЬЕ».

Эльфов ограничили радиус действия «Заклинания крови» с 250 до 200 местных юнитов. Повелителю Зверей (самый популярный из нейтральных ге-

рояев) урезали колдовские свойства – рептилии, вызываемые высшим заклинанием «Стадо ящериц», наносят урон в 60 единиц вместо 80, а маги-

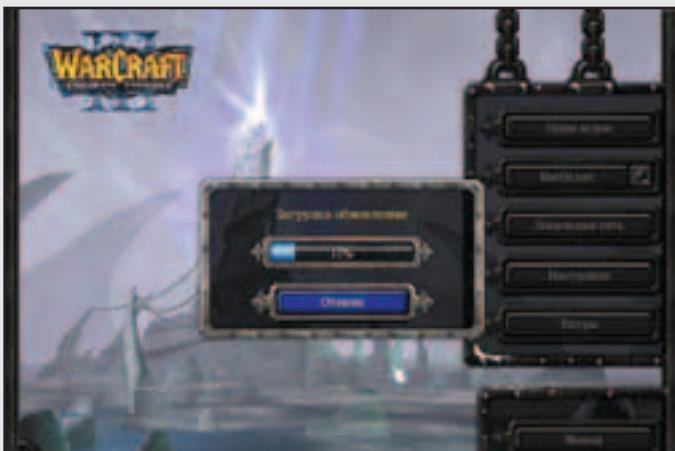
ческий медведь способен оглушать вражеского героя на одну секунду вместо прежних двух.

Естественно, риплеи старых версий игры просматривать больше нельзя, поэтому не торопитесь с установкой – на диске к журналу вас ждет отличная коллекция роликов 1.13 с последних чемпионатов.

Вот так, злобная Blizzard вынуждает ни в чем неповинных геймеров регулярно скачивать обновления, а они, между прочим, не такие уж и маленькие. Патч для русской копии Warcraft III «весит» 30 Мбайт, что катастрофично для обладателей модемов или выделенной линии с дорогим трафиком. Но это еще не все. Самые зоркие фанаты уже нашли недочеты в 1.14, и можно смело предположить, что через неделю-две нас ждет очередной «подарок» под номером 1.15. Так что запасайтесь карточками для Интернета. Или покупайте ваш любимый журнал, на диске которого вас всегда ждут самые последние патчи. ■



Высшее заклинание Повелителя Зверей теперь менее эффективно.



В том случае, если у вас версия Warcraft III 1.13, воспользуйтесь обновлением патча до 1.14 через Battle.net – придется качать не более 500 килобайт.

КОМПАНИЯ BLIZZARD ВЫПУСТИЛА ОЧЕРЕДНОЙ НАБОР ОФИЦИАЛЬНЫХ БОНУС-КАРТ ДЛЯ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE (ИЩИТЕ НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ: DEADLANDS, EMERALD GARDENS И JACK LANTERN). НОВЫЕ УРОВНИ ИМЕЮТ БОЛЬШИЕ РАЗМЕРЫ И В ОСНОВНОМ РАССЧИТАНЫ НА КОМАНДНУЮ ИГРУ.



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет рассказ об американских соревнованиях Cyber X Gaming (в номинации Quake III Arena 1x1 выступят россияне b100.Death и Cooler), а также репортаж с турнира «Arbalet CUP: СНГ». Ну а на сладкое профессионалы Warcraft III: The Frozen Throne поделятся с вами своими выигрышными тактиками.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ЧЕСТНЫМ ТРУДОМ НЕ РАЗБОГАТЕТЬ

По данным портала Ultimasoft.Ru (<http://www.ultimasoft.ru>), минимальный заработка продвинутого персонажа за час игры в Ultima Online составит 50 тысяч GP («кусочков золота») – за счет торговли предметами и оказанием услуг, без помощи других игроков и всяких трюков. Если перевести эту сумму по аукционному рыночному курсу в валюту РФ, то получится, по разным оценкам, от 8 до 15 рублей в час. При следовании нормам действующего КЗоТ эта почасовая ставка соответствует месячной зарплате от 1400 до 2600 рублей (без учета налогов и оплаты доступа в Интернет). Согласитесь, довольно скромная сумма, чтобы геймер мог всерьез рассматривать онлайновую игру как источник средств к существованию.

Однако есть и исключения. Это онлайновые «спекулянты», присутствующие почти в каждой MMORPG – их единицы, но все их знают «в лицо». Сами они уже давно ничего не добывают и не производят, а выполняют роль посредников: покупают подешевле, продают дороже. Только таким образом можно заработать на жизнь, причем довольно безбедную (по нашим российским меркам)...

МОБИЛЬНЫЙ ИНТЕР- НЕТ В MCDONALD'S

В меню английских закусочных McDonald's наряду с бутербродами и газировкой вскоре появится и доступ в Интернет. Британский провайдер BT Group

(<http://www.btplc.com>) планирует в самое ближайшее время установить по всей стране до 4 тысяч точек беспроводного Wi-Fi доступа, из которых 561 будут работать в недорогих закусочных. При отборе мест размещения hot-spot'a упор делается на точки питания, предлагающие обслуживание клиентов прямо в автомобилях (Drive Thru). По мнению маркетологов, именно в таких местах у людей есть и возможность, и желание прогуляться по Сети прямо за едой. Цены на доступ будут довольно высокими – 5-6 фунтов за час работы.

США, в отличие от Великобритании, уже давно проводят интернетизацию общепита – тех же McDonald's-ов там уже подключено к Интернету около четырех сотен. Да и в России уже появляются hot-spot'ы – в московских гостиницах и аэропортах.

КИБЕР-ПРЕСТУПНИК ИЗМЕЛЬЧАЛ

В Европе становится популярным относительно новый вид преступности. Некоторые официальные службы небольших фирм получают электронные сообщения с требованием заплатить небольшую сумму денег – обычно \$20-30. В противном случае неизвестные хакеры-вымогатели грозятся уничтожить данные на компьютере, украдь важные секреты или разместить на компьютере детскую порнографию. Поскольку требования шантажистов невелики, то многие идут на сделку, страхаясь от возможных неприятностей.

Именно поэтому полиции и эксперты по борьбе с киберпреступностью довольно сложно определить масштаб аферы. Впрочем, в последнее время есть основания полагать, что подобная активность вскоре пойдет на спад. В любом случае не стоит идти на поводу у таких мошенников – заплатив раз, придется платить и другой, напоминает КМ.Ру (<http://www.km.ru>).

АДРИАН ЛАМО ПОШЕЛ НА СДЕЛКУ

Тянувшийся весь 2003-й год суд над одним из известнейших хакеров нового века, 22-летним Адрианом Ламо, завершился сделкой с правосудием. Обвиненный во взломе в феврале 2002-го внутренней сети New York Times хакер признал-таки себя виновным. В ответ истцы снизили сумму материальной компенсации примерно в десять раз (до \$30000). Адриан Ламо известен как человек, взламывавший таких гигантов как Excite@Home, Yahoo, Blogger и других с помощью браузера и собственных знаний. При этом хакер не искал материальной выгоды, а старался донести до сетевых администраторов сведения о дырках в защите. Во многих случаях такая активность даже поощрялась «потерпевшими». Так, например, в 2001-ом Адриан получил приличное вознаграждение от взломанного им провайдера WorldCom. В истории же с New York Times Ламо, конечно, перестарался. Мало того, что, по его словам,

В ОНЛАЙНЕ НЕ ПРОТОЛКНУТЬСЯ...

По данным IGDA (Международной Ассоциации Разработчиков Игр), в 2004 году рынок MMORPG станет весьма внушительным – под 2 миллиарда долларов. А количество онлайновых геймеров будет просто фантастическим – 55 миллионов человек! Правда, эта цифра включает абсолютно всех стремящихся «пограть в онлайн»: и предпочитающих сетевой тетрис, и фанатиков RPG и action (таких тоже немало – более 8 миллионов). Кстати, доходность популярного онлайнового проекта составляет нынче 5-50 миллионов долларов в год.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Вариантов игры в шахматы насчитывается сегодня как минимум 50. Из них 11 существуют в виде компьютерных программ и доступны для загрузки из Интернета. А еще в пять разновидностей шахмат можно играть прямо из браузера.

...Компьютерная программа обыграла чемпиона мира по шахматам (IBM Deep Blue, 1997), но смогла лишь свести вничью матч с чемпионом мира по шашкам (университет Альберта Чинук, 1994).

...Размещенные в спальне компьютер, игровая приставка или мобильный телефон существенно меняют характер сна подростков. Молодые люди меньше спят, их сон становится поверхностным. Недостаток отдыха частично компенсируется более продолжительным сном по выходным дням.

...В Израиле из религиозных соображений законодательно запрещены создание и работа игорных заведений, в частности, казино.

...В соответствии с последними исследованиями, прием пищи поздно вечером не влияет на увеличение массы тела.

...Результаты самого большого в мире исследования лечебных свойств марихуаны доказали эффективность этого растения в лечении рассеянного склероза.

...73% японских школьников пользуются телефонами с камерами. При этом средняя стоимость мобильника ребенка в разы превышает аналогичный показатель аппарата родителей. В среднем школьник тратит на связь \$30 в месяц, а взрослый – лишь \$19.

FREEWARE DOWNLOAD

«ГОВОРУШКА» 1.0

http://softok.narod.ru/Gоворушка_v.1.exe

Утилита прочитает любой текст и, при необходимости, сохранит результат в wav файле. «Русский голос», если его пока нет на вашем PC, можно установить с <http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/lhtsrur.exe>. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 137 Кбайт

XPLITE PROFESSIONAL 1.0

<http://www.teosofia.ru/Rusifiers/XPlite.zip>

Программа для доводки операционных систем Windows XP/2000. Основное предназначение – удаление компонентов операционной системы, которые обычными средствами удалить невозможно: Outlook Express, NetMeeting, Messenger... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 610 Кбайт

АОН PRO 5.5

<http://longsoft.raid.ru/cgi-bin/download.pl?aonpro.zip>

Определит номер, выведет информацию о категории звонка, месте расположения (район, улица) и фамилии абонента. Отошлет определившийся номер на пейджер и e-mail. На сайте утилиты – масса дополнений и новых баз абонентов! ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1898 Кбайт

9

10

8

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

С этого номера мы решили немного изменить подборку мини-игр и предлагаем вашему вниманию лишь одну «флешку». Два освободившихся места заняли более полноценные образы (ищите на наших дисках).

SOLDAT

 <http://worms.one.pl/dload/soldat/Soldat.zip>



 Сноубордистская смесь лучшего из Liero, Worms, Quake и Counter-Strike. Бои идут в 6 режимах от Deathmatch и Teammatch, до CTF и Infiltration на 24 2D аренах. Игра мультиплатформенная, есть боты, 18 видов оружия, имеется редактор. Подробнее на <http://www.soldat.prv.pl>. ■

САХАЛИНСКАЯ КОЛОНИЯ

 <http://zgsprojects.narod.ru/SkhClny3.exe>



 Экономическая пошаговая стратегия на карте размером 280x280 клеток. Колония начинает существование 1 марта 1890 года, а цель игры – прожить как можно дольше. Чтобы этого добиться предстоит добывать ресурсы и торговать, строить, ремонтировать, создавать рабочие места... ■

CANYON GLIDER

 <http://www.byrongcenterchurch.org/flash/canyonglider.swf>



 Параплан дарит крутые ощущения – чувство полета, шум ветра, свобода. Если сочетать эти прелести с набором бонусов, двумя режимами сложности, приземлением на точность, борьбой с воздушными врагами и глобальной таблицей рекордов, то получится занятная игра-симулятор. ■

«после всего лишь двухминутного сканирования неверно сконфигурированных proxy-серверов он попал во внутреннюю сеть Times» и получил там всю конфиденциальную информацию, так Ламо еще и занес себя в почет-

ный список людей, наиболее содействовавших процветанию New York Times. Как специалиста по «хакингу, безопасности и коммуникациям».

Заключением упомянутой судебной сделки история Адриана Ламо еще и занес себя в почет-

FREWARE DOWNLOAD

EMULE PLUS 1.1

 <ftp://freenet.de/pub/disk0/filepilot/windows/filessharing/eMulePlus-1.1.Installer.exe>

 Клиент файлообменной сети eDonkey2000 (<http://www.edonkey2000.com>). От оригинального клиента отличается большими возможностями. Есть русский интерфейс, встроенный поисковый движок, ускоритель начала загрузки и так далее. ■

ОЦЕНКА: 

РАЗМЕР: 2566 Кбайт

«ВИЗИТКА» 2.1

 <http://www.vizit-ka.ru/download/setup.exe>

 Профессиональная полнофункциональная версия программы составления и печати цветных визитных карточек. Есть банк эмблем, шаблоны дизайна, экспорт готовых макетов и многое другое. Можно вставлять свои эмблемы и фотографии. ■

8

ОЦЕНКА: 

РАЗМЕР: 15000 Кбайт

9

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Есть шанс, примерно один к миллиону, что открытый 24 августа 2003 года астероид 2003QQ47 может в 2014 году попасть в Землю.

«Новости науки» (<http://www.scientific.ru/journal/news.html>), Independent (<http://news.independent.co.uk>), KM.Ru (<http://www.km.ru>)

спамеров использует для рассылок мэйлеры на операционных системах Unix или Mac, которые не заражались Windows-червями. По мнению Graham Cluley, главного технического консультанта Sophos, это произошло из-за перегрузки почтовых серверов Интернета трафиком, генерируемым зараженными машинами. Конечно, это напоминает лечение гриппа прививкой бубонной чумы, но возможно в этом году вирусописатели (пусть и случайно...) придумают-таки что-то более вредное спамеру, чем простому пользователю?.. ■



(game)land
ОСНОВАНА В 1992

КАРТЫ, ДЕНЬГИ И РУНЕТ

Многие классические игры с нами уже невероятно долго. Шахматы, по легенде, изобретены около 1000 г. до н.э. индийским математиком, который заодно открыл «возведение в степень». Нарды придумал Важургмихр, визирь персидского царя Хосрова I (509-579 годы н.э.), в ответ на пришедшие из враждебной тогда Индии шахматы. При раскопках Киевской Руси археологи обнаружили шашки, относящиеся к X веку н.э. и выточенные из рога, камня, янтаря, а также вылепленные из глины. А привычные игральные карты родом из Китая – уже в 1132 г. н.э. они там были в повсеместном употреблении.

Персональные компьютеры изменили внешнюю форму классических игр (кости, доски, карты, да и сами партнеры стали нематериальными), но ничуть не уменьшили азарта. Особенно при игре на деньги! А глобальная Сеть избавила от необходимости покидать уютный дом, чтобы добраться до игорного дома или шахматного клуба. Теперь эти заведения и сами игры – на расстоянии клика мышки!..

«НА ИНТЕРЕС» ИЛИ «НА ДЕНЬГИ»?

Прежде чем бежать в виртуальный клуб и уж тем более делать ставки, стоит получить представление о такого рода заведениях. Большинство ресурсов пытается мимикрировать под «нормальный» клуб, однако соперника или сопернику там увидеть не удастся, да и достоверно узнать имя или пол порой непросто. Все остальное, от возможности победить во внутреннем чемпионате до

траты или выигрыша немалых денег, естественно, присутствует. Виртуальные клубы раскиданы по всему миру, и в Рунете, само собой, их немало и, что важно, тут в них разговаривают по-русски.

Все игровые клубы можно поделить на два вида: любительские (игра «на рейтинг») и коммерческие (игра «на деньги»). Процедура получения первоначального членства в большинстве случаев бесплатна и предельно очевидна – при первом визите на сайт игрок регистрируется, выбирая псевдоним, под которым его и будут знать соперники, и пароль. Казалось, с этого момента можно играть и не о чём не задумываться, но не все так просто. Играть, конечно же, никто не запрещает, но чаще

всего новичок рассматривается администрацией как человек случайный, требующий проверки на адекватность и, совсем не редко, на кредитоспособность. Даже в совершенно некоммерческих проектах типа Gambler.ru (поддерживается «ПТТ-Телепорт Москва») стать «действительным членом клуба» можно лишь по рекомендации и обязательному сетевому знакомству с особо уполномоченными игроками-администраторами. В коммерческих проектах действительное (привилегированное) членство просто покупается.

После регистрации игроку предложат скачать и установить «клиентскую часть» – это обычная программа, позволяющая подключаться к централь-

КЛАССИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ВАШЕМ РС

«Длинные» нарды 2.0.55 (377 Кб) [ftp://ftp.ware.ru/win/mycomputer/games/setrnd20.zip](http://ftp.ware.ru/win/mycomputer/games/setrnd20.zip) Статистика, подсказка, русский интерфейс. Игра с РС и по сети.

«Шашки» 2.2.9 (262 Кб) <http://zgsprojects.narod.ru/Chex>

5 уровней сложности и 10 видов шашек: русские, международные, немецкие, бразильские, итальянские, канадские, 80-клеточные... Expert Chess 1.0 (836 Кб) <http://expertchess.chat.ru/inсталл.exe> Богатый выбор фигур и досок. Минимальные требования к компьютеру – от 486!..

«Марьяд» 2.10 (510 Кб) <http://www.pref.ru/download/xqnew.zip>

Клиентская программа интернет-клуба «Марьяд» (<http://www.pref.ru>). Дает доступ в Дубовый зал сроком на один месяц (зал для тренировки и совершенствования навыков в преферансе, игра по нулевым ставкам – «на интерес»).

ПОЛИГАМИЯ И МОНОГАМИЯ

Обычный набор развлечений в клубе – это досочные (шашки, го, реверси, нарды, шахматы...), карточные (преферанс, бридж, покер...) и логические игры. Иногда к ним прибавляется что-то особенное, вроде сетевого тетриса, «балды», «морского боя» или многопользовательского домино. Некоторые, если угодно, «монахомые» клубы идут по другому пути, развивая лишь один, но чрезвычайно популярный вид азартного развлечения. Но главная проблема, которую вынуждены решать любые виртуальные клубы, – это привлечение игроков. Их должно быть столько, чтобы посетитель в любое время дня и ночи, зайдя в клуб, нашел партнера в любой из заявленных игр.

Наиболее успешным глобальным предприятием универсального типа можно считать Microsoft Gaming Zone (<http://www.zone.com>). Сравнительно малое количество игр, прекрасный дизайн и рей-



Наиболее успешным универсальным ресурсом можно считать Microsoft Gaming Zone (<http://www.zone.com>).

ному серверу клуба и пользоваться всеми его благами – играми, чатом, накапливать рейтинг, участвовать в турнирах, получать выигрыши. Понятно, что для игры на деньги необходима либо кредитка, либо, что в Рунете случается чаще, цифровой кошелек с виртуальной валютой типа Web Money или аналогичной.



Клуб «Марьяд» (<http://www.pref.ru>) – это настоящее царство преферанса.

PC Games



\$79.99 **НОТ!**

Star Wars: Knights of the Old Republic

\$75.99 **NEW!**

XIII

\$79.99 **НОТ!**

Final Fantasy XI

\$79.99 **НОТ!**

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

\$59.99 **НОТ!**

Star Wars Galaxies Pre-Paid Game Card

\$29.99 **ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКОВЕ!**

Grand Theft Auto: Vice City

\$15.99 **ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКОВЕ!**

WarCraft III: The Frozen Throne

\$65.99 **НОТ!**

Sid Meier's Civilization III: Conquests

\$75.99

Neverwinter Nights Gold Edition

\$72.99

Dungeon Siege: Legends of Aranna

\$79.99

Halo: Combat Evolved

\$89.99

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

МЫ **ЛЮБИМ** наших покупателей!

...именно поэтому в канун
Дня Влюбленных мы дарим подарки!
при оформлении заказа просто назови
пароль "Операция Святой Валентин"
и подарок твой!
*акция проводится с 13 по 15 февраля



Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

тинговая система сочетаются с небывалым наплывом посетителей (до нескольких сот человек в каждой игре). Однако если вы неплохой шахматист или картежник, то тут будет скучно – многие геймеры попадают сюда случайно и, начав проигрывать, могут бросить партию и «смогаться» (в клубе с «проверенными членами» такое исключено). Зайти «на Зону» полезно новичку, чтобы получить представление, как должен выглядеть и функционировать typicalный виртуальный клуб. Все сказанное справедливо и в отношении других интернациональных мега-проектов, например Yahoo! Games (<http://games.yahoo.com>).



Открытое Первенство Москвы по преферансу – призовой фонд \$23199.

По отзывам отечественных поклонников клубного отдыха, да и по объективным показателям, лучшие универсальные проекты нашего сегмента Интернета – это «Гамблер – клуб умных игр» (более 6000 игроков, <http://www.gambler.ru>), Vinco Online Games (несколько тысяч игроков, <http://www.vog.ru>), Playnet.ru (около 1400 игроков, <http://www.playnet.ru>). Из клубов для «целевой» аудитории смело рекомендуем «Мама: игры онлайн» (<http://mama.holm.ru>) – сюда можно ходить знакомиться с умными девушками.

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЗНАЕТ, ЧЕГО ХОЧЕТ...

Среди узкоспециализированных проектов с хорошей историей и устоявшимся игровым сообществом выделяются Элитарный Клуб «Марьяж» (<http://www.marriage.ru>) и Интернет Клуб «Марьяж» (<http://www.pref.ru>) – это настоящее царство преферанса. Здесь приветствуется игра на деньги и платное членство. Обычные ставки – от 1 до 50 центов за вист или вовсе неограниченные (только в «Бриллиантовом зале», куда попадают лишь при

наличии трех рекомендаций членов клуба, решения Совета, незапятнанной репутации...). В общем, ресурс адресован совершеннолетним и состоятельным игрокам.

Любители нард, несомненно, знакомы с работающим вот уже 12 лет First Internet Backgammon Server (<http://www.fibs.com>) и с более новым GamesGrid (<http://www.games-grid.com>). «Короткие» и «длинные» нарды, масса турниров, возможность игры «на деньги» и «на интерес», присутствие Чемпионов мира разных сезонов гарантируют удовольствие от проведенного тут времени.

Шахматы – самый популярный вариант клубного развлечения в Сети. Неудивительно, что шахматных онлайновых клубов чрезвычайно много: российские «Шахматы 21» (<http://www.shahmaty21.com>), литовские русскоязычные Chess.Lt (<http://www.chess.lt>), масса англоязычных клубов (<http://www.chessclub.com>, <http://www.chessanytime.com>, <http://www.instantchess.com> и так далее). Это тысячи игроков разного уровня, включая десятки действующих гроссмейстеров и мастеров спорта! Увы, но в эпоху персональных компьютеров самый популярный вид шахматной партии – блиц, ибо классика чрезвычайно подвержена читерству. Лишь короткий хронометраж позволяет иметь хоть какуюто уверенность, что вы играете с живым соперником, а не с его шахматной программой...

Кстати, жизнь в шахматном клубе легко сделать очень комфортной. Помимо подбора хорошего провайдера и компьютера, можно озабочиться приобретением эксклюзивных аксессуаров. Например, не пожалейте выигранных накануне \$540-600 и прикупите цифровую шахматную USB-доску DGT Electronic Chessboard и специальные часы. Доска сама узнает положение и цвет фигур, запоминает до 500 ходов, подключается к компьютеру и совместима с большинством шахматных программ, а часы отсчитывают и синхронизируют время матча для соперников. Кстати, именно на таком оборудовании проводятся современные шахматные интернеттурниры. ■



неPC

Все о "других" компьютерах. То, что стоит у тебя под столом - лишь один из многочисленных видов современных компов. О том, какими системами пользуются настоящие профессионалы, как шла эволюция ПК и почему вымерли конкуренты IBM PC, что нас ждет завтра, читай в январском номере Спецера:

В номере:

- Целый раздел про Маки!
- 64-разрядные процессоры AMD и Intel
- Alpha-процессоры и системы на них
- Эволюция SPARC
- ZX-Spectrum: автобиография титана
- Нейрокомпьютер снаружи и изнутри
- Mini-ITX, Nano-ITX и изобретения, основанные на них

А еще целое море софта и инфы на диске!

КОЛЛЕКЦИЯ СЛУХОВ

В течение всего 2004 года в среде геймеров, видимо, будет активно муссироваться информация о консолях следующего поколения. Ее заметно больше, чем годом раньше, но достоверные данные вряд ли появятся раньше E3. Окончательный же облик PlayStation 3 (а также GameCube 2 и Xbox Next) еще долгое время будет оставаться тайной за семью печатями. Что, естественно, не мешает геймерам собирать крохи информации и строить свои прогнозы. В том числе и достаточно близкие к правде.

Больше всего информации имеется о PlayStation Portable. Искать ее лучше всего не на обычных новостных игровых сайтах – там она появляется не всегда в полном виде (а зачастую и вовсе пропускается). Зато на <http://www.pspinsider.com/> собрано все, что имеет хоть какое-то отношение к PSP. Можно очень быстро выяснить, какие игры для консоли были анонсированы (пока без скриншотов), что за компании уже подтвердили свою готовность сделать это в ближайшем будущем. Не менее важна и стоимость системы – к примеру, вначале говорилось о том, что она будет сопоставима с таковой у GBA. Однако, по последним данным, она может значительно возрасти – до \$450. Более-менее понятно, какова будет дата релиза, – ноябрь (в крайнем случае – декабрь) 2004 года, в идеале – одновременно во всем мире. Технические характеристики давно известны всем (хотя, что интересно, в новостях проскальзывала информация о том, что они могут быть и подправлены), здесь же можно найти подробный комментарий специалистов.

Сложнее дела обстоят со «старшими» консолями нового поколения. Вся информация о PlayStation 3 собрана на <http://www.ps3insider.com/>. Здесь наибольший интерес представляет анализ характеристик процессора Cell, о котором уже не раз писала игровая пресса. Никаких чудесных открытий, что могли бы пролить свет на реальные возможности PS3, нет, однако некоторое представление об архитектуре системы вы получите. Здесь же есть и список первых игр, анонси-

рованных для PS2 (опять же, ничего особенного), и подробный рассказ о фальшивых картинках, на которых якобы изображен прототип консоли. Желающим получить конкретные ответы на конкретные вопросы, следует заглянуть в раздел FAQ. Есть здесь даже внушительного вида страничка с техническими характеристиками (!) PS3, однако большая часть пунктов либо содержит слово unknown, либо заполнена исходя из общих соображений вроде «PS3 будет в 1000 раз мощнее PS2».

Желающим ознакомиться с техническими характеристиками Xbox Next – прямая дорога на <http://www.xbox-next.info/>. Они, естественно, также не подтверждены официально и составлены на базе обрывков информации из новостей, а также инсайдерских (читай: непроверенных) данных. Что-то подобное можно найти и на <http://nextbox.ccfx.net/>. Что касается GameCube 2, то к нему интерес в Интернете пока значительно ниже, хотя условные характеристики есть на <http://www.pcvsconsole.com>. Там же можно найти и список предполагаемых названий консоли.

Исследуя все вышеуказанные сайты, следует понимать одну простую вещь. 90% имеющейся информации (даже официальной!) не будет иметь ничего общего с действительностью. Технические возможности и цена могут быть легко откорректированы в любую сторону. Приведу пару примеров. В 1998 году речь шла о том, что на PS2 вообще не будет использоваться полигонная графика – дескать, это уже устаревшая технология (такой анонс был призван торпедировать запуск Dreamcast, где уже было подтверждено наличие чипа от NEC, использующего стандартные методы отображения графики). А каким шоком была для геймеров всего мира презентация GameCube? Ни один из «инсайдерских» сайтов не смог предсказать, как будет выглядеть и что будет уметь консоль от Nintendo. Верить можно только одному – фотографиям реально работающего экземпляра консоли, на котором запущены готовые хотя бы частично игры. ■

PSPINSIDER.COM
Comprehensive PlayStation Portable Resource

Latest PS3 Headlines:

- Toshiba Reveals HDTV-DMA Displays
- Merry Christmas From PS3 Insider
- Toshiba to Begin Cell Production
- Other Announces Avail.

Latest Site Features:

- The PlayStation 3 – An Introduction
- Decoding The PS3 Cell Architecture
- PS3 Specs Revealed in Cell Patent

Latest Forum Threads:

- A GTA and/or a new one? (13) (43)
- What do you think? (13) (2)

Should Sony include digital video recording and technologies in the PS3?

- Yes, I think it would be a cool feature.
- No, there simply isn't any need for it.
- As long as it doesn't effect the price.
- I hardly have a PS2.

Results Polls

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ»

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



1C
ФИРМА "1С"

© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games

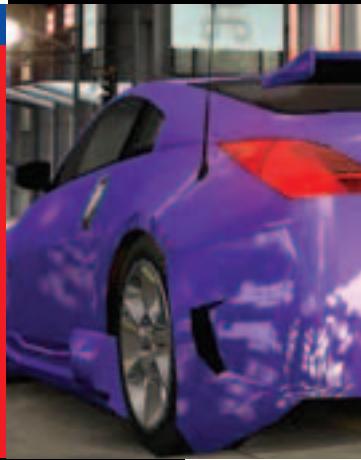
[PC] NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Чтобы получить доступ к режиму кодов, войдите в главное меню игры и перейдите на экран статистики. Затем вернитесь обратно в главное меню, нажмите клавишу **DEL**, после чего используйте один из указанных читов:

- gimmesomecircuits** – открыть все трассы;
- gimmesomeprints** – открыть все трассы спринтерского режима;
- gimmesomedrag** – открыть все трассы для драгрейсинга;
- gimmeppabo** – открыть Petey Pablo;

gotcharobzombie – открыть Rob Zombie;
havayamystikal – открыть Mystikal;
needmylostprophets – открыть Lost Prophets.

Чтобы получить необходимую машину, наберите ее название: **119focus**, **893neon**, **899eclipse**, **371impreza**, **222lancer**, **922sentra**, **667tiburon**, **334mygolf**, **777peugeot**, **777rx7**, **350350z**, **111skyline**, **221miata**, **2000s2000**, **889civic**, **228supra**, **240240sx**, **342integra**, **239celica**, **973rsx777**.



[PC] KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

Находясь в меню Help, нажмите клавиши **F1** и введите нижепредставленные коды:

CTRL+L – бесконечные патроны;
CTRL+U – режим невидимости;
CTRL+H – выиграть миссию.

Чтобы открыть все этапы, в меню выбора миссии введите команду **HOSSANA**.

[PC] XIII



[PC] COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Чтобы получить возможность ввода кодов, во время игры выберите одного из персонажей и напечатайте



SOYINCAPAZ. Теперь активируйте необходимую команду нижеуказан-

ными комбинациями клавиш:

CTRL+I – режим бога;
CTRL+V – неуязвимость;
SHIFT+F1 – телепортация выбранного персонажа в нужную точку на карте;
CTRL+SHIFT+N – переход к следующей миссии;
CTRL+SHIFT+X – уничтожить всех врагов на карте;

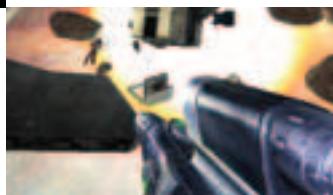
Коды для выбора этапа:

NS2B7 – первая миссия;
GMD1T – вторая миссия;
YMD15 – третья миссия;
YDNCQ – четвертая миссия.

[PC] CONTRACT J.A.C.K.

В время игры нажмите клавишу **F1** дабы перейти в режим разговора. В появившемся окне напечатайте одну из команд для получения соответствующего эффекта:

ammo – пополнить боезапас;
god – режим бога;
guns – получить все оружие;
maphole – пропустить уровень.



Во время игры нажмите клавишу **F2** чтобы вызвать консоль, после чего введите один из представленных кодов:

healme – восстановить здоровье;
maxammo – максимальное количество патронов;
nextlevel – пропустить этап;
fly – режим полета;
god – режим бога;
walk – вернуться в нормальный режим;
setJumpZ – увеличить высоту прыжков;
invisible – враги вас не видят.

[PC] TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Перед началом новой игры войдите в меню Password и введите следующие команды:

LMSSL – новый костюм для Donatello;
SMLSR – новый костюм для Raphael;
MMMSL – новый костюм для Michelangelo;
MSRLR – новый костюм для Leonardo;
MDMSL – бесконечные взрывающиеся

Shuriken для Michelangelo;
SPADM – взрывающиеся Shuriken для Leonardo.

Секретные костюмы

Измените дату в Windows на 25 декабря, и все черепахи переоденутся Санта-Клаусами. А если переставить дату на 31 октября (праздник Helloween), на головах рептилий появятся тыквы.

[PS2] LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Поставьте игру на паузу и используйте следующие комбинации кнопок, для получения желаемого эффекта:

R1, ▼, L1, ▲, R1, L2, L1, ▼, ▲ – пропадают текстуры персонажей.
R2, ▼, L2, R1, ▲, L2, ▼, L1, ▲ – открыть все бонусы;
R1, ▼, R2, L1, ▲, R2, ▼, L1, ▲ – посмотреть ролики;
▲, ▼, ▶, ▲, R1, R2, ▼, ▲, L1 – неуязвимость;

L1, ▼, L1, ▲, R1, L2, L1, ▼, ▲ – пропадают текстуры персонажей.

Бонусный материал

Чтобы посмотреть скрытые ролики и другие секретные материалы, пройдите игру и сделайте новое сохранение на карточке памяти. Теперь начните игру заново и войдите в меню бонусов, чтобы посмотреть, что приготовили для вас разработчики.

[PC] ARMED AND DANGEROUS

В меню ввода читов введите нижеследующие команды:

praytome – режим бога;
amatinne – посмотреть выбранный ролик;
missions – выбрать уровень;
shieldme – неуязвимость;
ndmrblts – бесконечные патроны;
shoessize – большие ноги;
eatgrenz – большие руки;
veryhiq – большие головы;
ambulnce – восстановить здоровье;
shootmtr – бесконечный боезапас;
aaaaaaah – активировать режим Topsy Turvy.

[PS2] MEDAL OF HONOR: RISING SUN

В главном меню введите данные коды:

MANDARIN – режим «Achilles Head Mode»;
PUFFER – режим «Always Sniper»;
TANG – режим «Bullet Shield»;
TRIGGER – режим «Invisible Soldiers»;
HOGFISH – режим «Perfectionist»;
DAMSEL – режим «Rubber Grenades»;
GOBY – бесконечный боезапас;
BUTTERFLY – открыть все миссии.

[PS2] V-RALLY 3

Ведите указанные читы в качестве имени своего гонщика:

210741974 MARTY – летающие машины;
01041977 BIGJIM – маленькие машины;
07121974 FERGUS – желобобразные машины;

REAL WHEEL – реальная физика;
Gonzales SPEEDY – узкие машины.

Скрытые машины

В каждой стране чемпионата побейте рекорд времени на трассе, чтобы перейти к следующей гонке. Пройдите все четыре трассы и вы получите четыре скрытые машины.

[PC] APOCALYPTICA

Во время игры активируйте консоль нажатием клавиши **~** (тильда), и наберите **exodus 15:3** для активации читерского режима. Теперь можете вводить коды:

god 0/1 – режим бога (0 – означает активацию режима, 1 – отменяет действие команды);
nextlevel – перейти на следующий этап;
fly 0/1 – режим свободного полета;
changecharacter – изменить текущего игрока;
listplayers – показать список всех игроков, присутствующих на уровне;

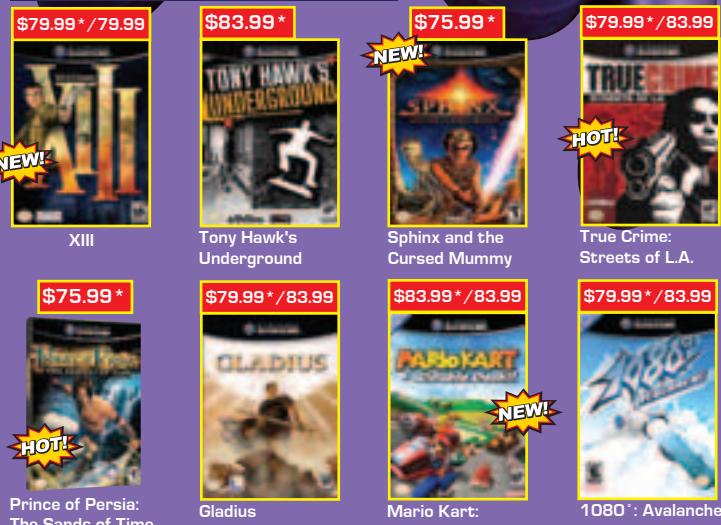
edbot – добавить нового бота;
editbot – редактировать бота;
removebot – удалить бота из игры;
maketebotdead – уничтожить выбранного бота;
playmovie – посмотреть ролик из игры;
botorders – вывести список команд выбранного бота;
getres – показать текущее разрешение экрана;
setres – зафиксировать заданное разрешение экрана;
list – вывести полный список доступных команд.



**PAL \$189.99
NTSC \$189.99**

Технические параметры:

Процессор: Power PC 485 MHz
Графический процессор: «Flipper» 162 MHz
Производительность: 33 Млн пол./сек
Память: 40 Mb
Звук: 64 канала, Dolby Pro-Logic II
Прочее: цифровой аудио-выход,
2 последовательных порта,
карта памяти 512 KB, 1 параллельный порт



* – цена на американскую версию игры (NTSC)

МЫ **ЛЮБИМ** наших покупателей!

...именно поэтому в канун
Дня Влюбленных мы дарим подарки!*
при оформлении заказа просто назови
пароль "Операция Святой Валентин"
И ПОДАРОК ТВОЙ!
*акция проводится с 13 по 15 февраля



Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

[PC] CALL OF DUTY

Запустите игру с опцией +set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть следующим образом: C:\Program Files\Games\Call of Duty\CoDSP+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и в строке консоли введите

sv_cheats are read only, чтобы использовать нижеследующие читы:
give (название оружия) – получить выбранное оружие;
give health – восстановить здоровье;
god – режим бога;
notarget – враги вас не видят;
noclip – режим прохождения сквозь стены.

[PC] ARMED AND DANGEROUS

В меню ввода читов активируйте команды:
praytome – режим бога;
amatinee – посмотреть выбранный ролик;
missions – выбрать уровень;
shieldme – неуязвимость;
ndmrblts – бесконечные патроны;
shoeseize – большие ноги;
eatgrenz – большие руки;
veryhiq – большие головы;
ambulnce – восстановить здоровье;
shootmor – бесконечный боезапас;



waaaaaaah – активировать режим Topsy Turvy.

READER'S HINTS

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Автор: bs
[bs@lwp.com.ua]

1. Скрытые возможности

Если вы играли в Vice City на Playstation2, то знаете, что в приставочной версии игры было четыре типа взрывчатки: фугас, молотов, граната и слезоточивые (или дымовые) шашки, тогда как в PC-версии остались только три: фугас, молотов и граната. Последний вид гранат не был вырезан из игры, убран только респаун (постоянная точка появления). Чтобы восстановить статус quo вам придется проделать довольно хитрую операцию. Итак, приступаем:

- 1) скачайте программу Vice mission builder;
- 2) откройте файл main.scm из директории data;
- 3) найдите строку 032B:
create_weapon_pickup 8020??
#GRENADE 15? 4? at 362.2! –
500.5! 12.3! (в функции find необходимо ввести create_weapon_pickup и нажимать клавишу [F3] для дальнейшего поиска);
- 4) во второй половине документа будет похожая строка (обратите внимание на номера 032B и 8020, они присутствуют только в одной строке всего документа);
- 5) выделите строку и введите поверх

нее следующее: 032B:
create_weapon_pickup 8020??
#TEARGAS 15? 4? at 362.2! –
500.5! 12.3!;

6) в меню Run выберите Compile (нажмите [F7]);

7) после небольшой паузы закройте программу и запустите игру. Ну а теперь самое интересное – место, где лежит вошедшее оружие, находится на парковке за полицейским участком на Ocean Beach. Но есть небольшие замечания по использованию слезоточивых гранат:

- 1) оружие появится только если начать новую игру;
- 2) несильное торможение – это не глюк, а эффект действия газа на здоровье Томми;
- 3) людям будет причиняться вред, только если они стоят в зоне поражения;
- 4) обязательно сделайте копию файла main.scm, так, на всякий случай.

2. Как вернуть фотоаппарат

Фотоаппарат появляется только в миссии «Martha's mug shot» и больше его нигде нет. Но камеру все-таки можно получить, правда для этого придется пожертвовать одним из SMG (sub machine gun). Поменять можно только один из четырех Sub machine gun, иначе с



COVER STORY

DOOM3

id Software пугала журналистов CGW. Внутри журнала вас ждут свежайшие скриншоты и новые впечатления. Наш эксклюзив.

РУКОВОДСТВО ПО ВЫБОРУ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

45+ Лучших игр и гаджетов необходимых геймерам. Не ходите по магазинам без этого руководства.

BIOWARE

Владельцы Xbox уже давно играют в лучшую RPG всех времен и народов, а что же мы?.. А мы отправились в гости к BioWare, чтобы выяснить, какой будет PC-версия Knights of the Old Republic.

SPECIAL

101 БЕСПЛАТНАЯ ИГРА

Самый полный гайд по лучшим бесплатным играм, модам и адд-онам.

WIRELESS GAMING REVIEW

Специальное приложение о б играх на мобильных устройствах. Специально к новому году.

ТЕХ

ТЕСТИРОВАНИЕ семи компьютеров! УЗНАЙ устройство звуковых плат. СДЕЛАЙ САМ: Обнови звуковую плату. AOC LM919 и BenQ FP991 -- мониторы для упоительных игр. RADEON 9800 XT на вершине 3D-графики. КРЯКНУТЫЙ КЕЙС ЛОЙДА. НОВОСТИ

А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, Как это делается..., Игровая Альтернатива, топ 20, Игровой трубопровод и т.д.

READER'S HINTS

другим оружием он будет работать плохо, или не будет работать вообще. Итак, вы можете выбирать только эти виды оружия: Tec-9, MP-5, Uzi или Mac10 Ingram. Tec-9 отлично подходит для обмена, но он нигде не продаётся и имеет только один респаун на весь город. Mp-5 жалко – слишком уж хорошая пушка. Uzi используют охранники на всей подвластной вам территории, так что лишать их оружия было бы неразумно. Остается один-единственный выбор – Mac10 Ingram. Он продаётся в магазине на Ocean Beach, имеет невысокую стоимость и практически бесполезен при стрельбе. Его-то мы и используем.

Способ обмена:

- 1) делаете резервную копию файла weapons.dat из директории data;
- 2) открываете weapons.dat с помощью блокнота Word Pad;
- 3) находите строчку, начинающуюся на SilencedIngram;
- 4) удаляете из неё строку INSTANT_HIT и все цифры, следующие за ней;

5) в освободившееся таким образом пустое место вставляете следующую строку:

CAMERA	100.0	
500	1401 36 0	-1.0 -
1.0	-1.0	-1.0 0.0
0.66	0.05	unarmed
0	10 3	0 10 3
25		292 -1
100		5;

6) закрываете файл и сохраняете изменения.

На этом операцию по обмену фотоаппарата на оружие можно считать состоявшейся. Чтобы получить камеру, пройдите с бывшим Mac10 Ingram через металлодетектор в аэропорту или гольф-клубе. Если у вас вдруг не найдется денег на покупку оружия, то загляните в фургон рядом с лодочной станцией. В углу вы найдете фотоаппарат. Снимайте на здоровье!

POSTAL 2

Автор: pinkerator
[pinkerator123@mail.ru]

Хочу поделиться со всеми интересными моментами, обнаруженными мною во время прохождения игры.

1) На мясной фабрике можно обнаружить коровью голову – нечто вроде секретного оружия. Также эту голову можно обнаружить в одном из домов. Она лежит в кастриюле на плите. Ее можно использовать в качестве взрывчатки.

2) Если в игре включить самый высокий уровень сложности, то все люди, полицейские и солдаты станут бегать с лопатами.

3) Если потревожить человека, расчленяющего труп у себя в туалете, он скажет: «Я сейчас вызову милицию».

4) Внутри сгоревшего дома валяется обгоревшая мебель, а на крыше – куча кошачьих трупов.

5) Если зайти в квартиру к агенту ФБР и заглянуть в его шкаф, то можно увидеть очень интересный плакат.

6) В комнате любительницы кошек танцуют несколько хвостатых обитателей дома, испуганно разбегающиеся при вашем появлении.

7) На параде где выступают слоны можно устроить погром, если выстрелить в одного из них.

8) В больнице есть служебное помещение, залитое кровью и заброшенное трупами животных. Похоже, что там кто-то проводил опыты.

EASTER EGGS

MAFIA: CITY OF THE LOST HEAVEN

1. Подслушивать – нехорошо.

В миссии «The Whore – Hotel Carleone» заходите в холл гостиницы. Посмотрите налево – там вы увидите матроса, к которому подходит женщина в синем платье. После небольшого диалога они отправятся по лестнице в один из номеров. Следуйте за ними. Посмотрите, в какую дверь они зайдут, и остановитесь возле нее. Если вы подождете какое-то время, по коридору начнут ходить люди, которые будут неодобрительно коситься в вашу сторону, а если вы попробуете заговорить с кем-нибудь, то обязательно услышите от них, что нехорошо стоять под чужой дверью и подслушивать, что происходит внутри.

2. Самоубийца

Начните пятый этап миссии «Fairplay Mission» и направляйтесь к мосту Giuliano Bridge. Там вы увидите необычное скопление людей. Подъезжайте поближе, и вы увидите, что все они собрались там, чтобы посмотреть на самоубийцу, пытающегося

спрыгнуть с моста в реку. Подожните свою машину поближе к этому человеку, запрыгните на бортик и попытайтесь столкнуть его вниз. Только, к вашему большому удивлению самоубийца не полетит вниз, а останется висеть в воздухе, размахивая при этом руками.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

1. Игрушка для наемника

На этапе, где вам необходимо убить толстяка в джакузи, незаметно заберитесь к нему и сделайте свое черное дело. Но не торопитесь уходить, а обратите внимание на небольшой стол, стоящий в комнате. В его центре стоит небольшая зеленая рыбка. Подойдите к ней и нахватите клавишу «Action». Сурвай наемник заметно развеселится и с удовольствием потыкает в игрушку пистолетом, произнеся при этом очень веселую фразу.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – SPEARHEAD

1. Танцы до упаду.

Ну а в продолжении игры Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead можно наблюдать совершенно уморительный сюрприз. Проделайте то же самое, что вы делали, чтобы увидеть предыдущий секрет, но только вместо упражнений солдаты продемонстрируют вам короткий танец.

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 2

АДСКИЕ КАНИКУЛЫ



© 2004 "Руссбит Паблишинг" Все права защищены. © 2004 JoWood. All right reserved. Издатель «Руссбит Паблишинг».

Изготовлено в России. г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russabit-m.ru;

Адрес в интернете: www.russabit-m.ru Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russabit-m.ru, т: 212-27-90;

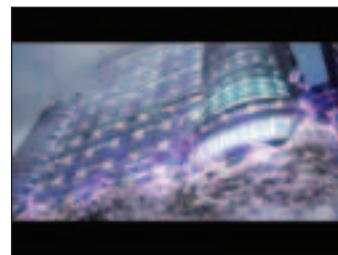
DEUS EX: INVISIBLE WAR

СЕКРЕТЫ НЕВИДИМОЙ ВОЙНЫ

События второй части игры происходят через двадцать лет после окончания истории первой Deus Ex. Ваш подопечный (а им может стать как молодой человек, так и симпатичная девушка – кто как пожелает) оказывается слушателем военно-учебного комплекса Tarsus. Невольно он узнает о трагедии, которая произошла в Chicago – его родном городе. Там неизвестный человек активировал странный прибор, который уничтожил практически все живые существа. Была ли это спонтанная атака террористов или намеренное вторжение – неизвестно. Вашему персонажу предстоит выбраться из учебных стен в мир Deus Ex: Invisible War, дабы отыскать правду. Итак, вперед!

■ BIOMODS

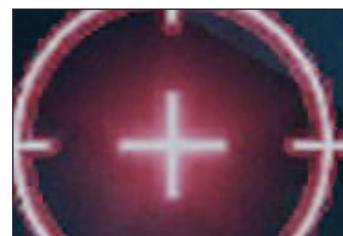
На протяжении всей игры вы можете устанавливать на различные части защитного костюма своего alter-ego специальные имплантаты (так называемые, биомоды). Благодаря им, он на некоторое время получает возможность использовать различные бонусы: способность видеть в темноте, быть невидимым для камер и турелей, передвигаться с большей



■ Spy drone.

Level 1. Созданный дрон играет роль удаленной камеры. При приближении к вражескому объекту детонирует, излучая мощные потоки электромагнитной энергии (эта энергия губительна для механических юнитов).

Level 2. Теперь вы можете не только увидеть, что творится за стеной, но и услышать. Также увеличивается урон,



скоростью и т.д. Стоит отметить, что, в отличие от первой части Deus Ex, в Invisible War использовать биомоды нужно гораздо чаще. Естественно, что во время активации того или иного устройства, уменьшается запас энергии (он же пополняется за счет найденных energy cells). Все доступные биомоды поделены по соответствующим частям тела.

■ EYE BIOMOD:

■ Regeneration.

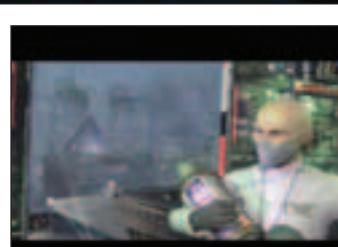
Level 1. Преобразует энергию в здоровье игрока.

Level 2. Увеличивается скорость восстановления здоровья, и уменьшаются затраты энергии.

Level 3. Максимально увеличивается скорость восстановления здоровья.

■ Vision enhancement.

Level 1. Позволяет включать режим ноч-



■ CRANIAL BIOMOD:

■ Cloak.

Level 1. Когда ваш подопечный приближается к живым солдатам, они не замечают его до тех пор, пока он не откроет огонь.

Level 2. Уменьшаются затраты энергии

Level 3. Еще более уменьшаются затраты энергии.

■ Hazard drone.

Level 1. Создается защита от радиации, токсинов и прочих внешних опасностей.



ного видения.

Level 2. Вы можете видеть живых противников сквозь стены. Уменьшаются затраты энергии.

Level 3. Ваш герой способен видеть практически все полезные для него объекты сквозь стены (как-то различное оружие, аптечки и т.д.). Значительно уменьшаются затраты энергии.



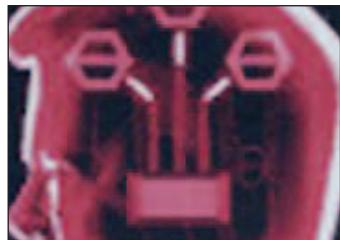
Level 2. Увеличивается степень защиты, уменьшаются затраты энергии.



Level 3. Внешние воздействия (радиация, огонь и прочие) преобразуются в полезную энергию.

■ Neural interface.

Level 1. Позволяет игроку взламывать компьютеры системы безопасности и камеры слежения. Не требует затрат энергии.



Level 2. Позволяет отключать турели. Level 3. Позволяет управлять турелями.

■ SKELETAL BIOMOD:

■ Aggressive defense drone.

Level 1. Направленные на вас ракеты и гранаты взрываются на некотором расстоянии от ведомого персонажа.



Level 2. Увеличивается расстояние взрыва.

Level 3. Детонация происходит на максимальном от вас расстоянии.

■ Thermal masking.

Level 1. Игрок становится невидимым вблизи механических юнитов до тех



пор, пока не откроет огонь.

Level 2. Уменьшение затрат энергии.

Level 3. Дальнейшее снижение затрат энергии.

■ Electrostatic discharge.

Level 1. Заряжает все melee атаки электромагнитным излучением, что губительно для механических юнитов. Не



требует энергии.

Level 2. Увеличивается наносимый урон.

Level 3. Дальнейшее увеличение урона атаки.

■ ARM BIOMOD:

■ Biotox attack drone.

Level 1. Игроком создается зеленый дрон, атакующий всех противников в радиусе действия. Атака токсичного дрона не станет летальной для противника.

Level 2. Затраты энергии, необходимые



ческими юнитами среднего размера. Так же увеличивается время управления.

Level 3. Ваш герой может позволить себе управлять всеми механическими юнитами. Также увеличивается максимальное время управления, и снижаются затраты энергии.

для создания дрона, уменьшаются.

Level 3. Дальнейшее снижение затрат энергии.

■ Strength enhancement.

Level 1. В значительной мере увеличивается урон от melee атак. Не требует затрат энергии.

Level 2. Увеличивается мощность



атак, а также значительно увеличивается грузоподъемность нашего персонажа.

Level 3. Дальнейшее увеличение предыдущих показателей.

■ Bot domination.

Level 1. Позволяет управлять небольшими камерами, турелями и прочими механическими представителями вражеской рати.

Level 2. Вы способны управлять механи-



затрат энергии.

Level 2. Увеличивается высота, с которой может упасть ваш подопечный, не



причинив вреда здоровью.

Level 3. Заглушается любое движение персонажа (ходьба, бег, прыжки).

■ Speed enhancement.

Level 1. Увеличивается скорость передвижения и дальность прыжка. Уменьшается урон от падения с большой высоты.



Level 2. Уменьшаются затраты энергии.

Level 3. Максимальное увеличение скорости передвижения и снижение затрат энергии.

■ Health leech drone.

Level 1. За счет энергии убитых врагов восстанавливается ваше здоровье.

Level 2. Здоровье игрока увеличивается гораздо быстрее.

Level 3. В качестве "убитых врагов" можно использовать кошек, собак и крыс. ■



СПЕЦИАПИЗАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

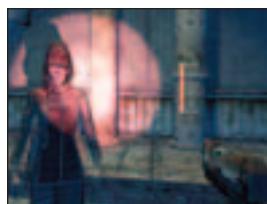
Изучая те или иные биомоды, вы создаете своего персонажа, делая его непохожим на других. Таким образом, ваш alter ego может стать специалистом по компьютерам, осторожным шпионом или, скажем, безбашенным Рембо, который крушит все на своем пути. Ниже приведен список биомодов, которые необходимо использовать для создания персонажа определенной специализации:



Тип персонажа	CRANIAL	EYE	ARM	SKELETAL	LEG
Stealth	Cloak	Spy Drone	Biotox Attack Drone or Bot Domination	Thermal Masking	Move Silent
Combat	Neural Interface	Vision Enhancement	Biotox Attack Drone or Strength Enhancement	Aggressive Defense Drone	Health Leech Drone
Hacking	Neural Interface	Regeneration or Vision Enhancement	Bot Domination	Thermal Masking	Spread Enhancement
Defense	Hazard Drone	Vision Enhancement	Bot Domination	Aggressive Defense Drone	Health Leech Drone
Bot Killer	Cloak or Neural Interface	Spy Drone	Bot Domination	Electrostatic Discharge	Speed Enhancement
Melee	Cloak	Spy Drone	Strength Enhancement	Electrostatic Discharge	Health Leech Drone

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

■ **Название:** Toxin Blade.
 ■ **Расположен:** Emerald Suites: Upper Seattle
 ■ **Что делает:** токсичный нож – это обычный боевой нож. При каждом ударе по противнику, он отправляет его токсинами. Здоровье супостата продолжает убывать от отправления вредными веществами.
 ■ **Как найти:** на втором уровне верхнего Сиэтла, зайдите в Emerald Suites. Дальше подойдите к номеру 2225 и активируйте переговорное устройство. Вы услышите следующее: «I'm not expecting any visitors; go away before I call SSC, or deal with you myself». Теперь найдите вентиляционную шахту, пройдите по ней до тех пор, пока не окажетесь над этим номером (по дороге вам придется уничтожить механического паука). Перед тем как спрыгнуть в апартаменты, возьмите в руки какое-нибудь оружие. Спустившись вниз, убейте постояльца. Теперь идите в спальню. Под подушкой будет лежать Toxin Blade.



тании с биомодами, увеличивающими *melee* атаки, может нанести серьезный урон.

Baton

Еще один элемент ближнего боя – полицейская дубинка. Отлично подходит для тех ситуаций, когда необходимо временно оглушить противника.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Combat Knife

Тяжелый военный нож с хорошо заточенной сталью. Одно из самых первых орудий в игре. В сочетании с биомодом Strength enhancement нож способен стать отличным средством уничтожения в умелых руках.



способен стать отличным средством уничтожения в умелых руках.

Crowbar

Самый обыкновенный лом. Не очень эффективен в ближнем бою, но, при отсутствии альтернативных решений, в сочетании с биомодом



хорошо подходит для атак сзади. С ее помощью можно нанести урон только живым противниками (не механическим).

Помимо обычных автоматов, пистолетов и ножей в игре можно обнаружить несколько образцов нестандартного оружия.

■ **Название:** Red Greasel Hunter
 ■ **Расположен:** Sewers: Lower Seattle Slums

■ **Что делает:** перед нами обычный пистолет (такой же, какий вы получили в начале игры). Единственное его отличие от оригинала: инфракрасная подсветка, которая активируется при включении альтернативного режима.

■ **Как найти:** как только вы выйдете из Inclinator Facility, изучите пространство на земле около себя. Там вы обнаружите канализационную решетку. Откройте ее и спуститесь по лестнице. Здесь вы немедленно будете атакованы двумя механическими ботами. Уничтожьте их и найдите труп Omar'a. Прямо за ним будет лежать Red Greasel Hunter. Пользуйтесь на здоровье. Тем более что ни у кого в игре нет такого модного «ствола».

■ **Название:** Hellfire Boltcaster

■ **Расположен:** Nassif Greenhouse: Cairo, Egypt

■ **Что делает:** в отличие от обычного Boltcaster'a, Hellfire Boltcaster стреляет самовозгорающимися пулями. Спустя несколько секунд после попадания в тело врага, посланный снаряд взорвается и окутывает пламенем все тело противника. Тот, в свою очередь, начинает неистово кричать и хаотично бегать, так что будьте предельно внимательны. Иначе рискуете присоединиться к нему.

■ **Как найти:** стоит заметить, что найти это оружие очень и очень трудно. Перво-наперво, найдите резиденцию доктора Nasiff, так

называемую Nassif Greenhouse.

Найдите там небольшой склад, охраняемый летающим дроном безопасности. Уничтожьте его. Затем поднимитесь по лестнице на верхний этаж. Отключите систему безопасности. Найдите балкон с видом на вход в резиденцию. Теперь посмотрите на западную стену. Вы увидите на ней несколько небольших выступов. Прыгайте туда, а затем залезайте на платформу над этими выступами. Теперь карабкайтесь на ближайший балкон. Залезайте в вентиляционную шахту, проползите немного вниз и выпрыгивайте из шахты. Вы окажетесь в комнате. Под нагромождениями всяческого хлама вы обнаружите Hellfire Boltcaster.



■ **Название:** Dragon Tooth Sword

■ **Расположен:** JC's Sanctuary: Antarctica

■ **Что делает:** а вот и небольшой привет из первой части игры. Лучшее оружие для *melee* атак – Dragon Tooth Sword. ■ **Как найти:** меч находится в убежище JC (JC's Sanctuary). Зайдите в гонконгскую комнату и обыщите все книжные шкафы. На вершине одного из них вы найдете заветный меч.

■ **Название:** Assassin Pistol

■ **Расположен:** Nine Worlds Tavern: Trier, Germany

■ **Что делает:** Assassin Pistol очень похож на стандартный пистолет из игры. Однако, отличительной его особенностью является то, что он немного мощнее и оборудован оптическим прицелом вместо привычного фонарика.

■ **Как найти:** зайдите в таверну «Nine Worlds». Пройдите мимо охраны и поднимитесь по лестнице. Используйте два мультиинструмента (Multitools), чтобы открыть дверь. В комнате обыщите все углы. Под коробками непременно должен лежать Assassin Pistol.

ОРУЖИЕ

В Deus Ex: Invisible War присутствует огромное множество разнообразных видов оружия, гранат, мин и прочих средств уничтожения. И, хотя большую часть игры можно пройти, не произведя ни единого выстрела, нужный «ствол» порой способен спасти жизнь вашему персонажу. Что интересно, каждое оружие расходует один-единственный тип патронов. Различие заключается лишь в коли-

честве патронов, затрачиваемых на один выстрел. К примеру, пистолет «потребляет» гораздо меньше патронов, нежели Shotgun или Rocket Launcher. При этом не забудьте, что каждое оружие может быть усовершенствовано исходя из ваших предпочтений. Зайдя в инвентарь, наведите курсор на интересующее вас оружие и нажмите [Tab]. В новом окне вы увидите доступные преобразования.

Energy Blade

Лучшее оружие для ближнего боя. Этот великолепный меч способен нанести значительный урон противнику. А, в сочетании с биомодами, увеличивающими силу удара, станет вашим верным спутником в течение всей игры.

из самых примитивных (но очень полезное) оружий в игре. В альтернативном режиме используется в качестве очень яркого фонарика, что позволит вам освещать тем-

вражескому объекту. Учтите, что выстрел во врага не станет для него смертельным, – таковы особенности Boltcaster'a. Используйте его, дабы отравить врага опасным ядом.

Stun Prod

Эта электрическая дубинка хорошо подходит для атак сзади. С ее помощью можно нанести урон только живым противниками (не механическим).

из самых примитивных (но

очень полезное) оружий в игре.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Pistol

Обычный 9мм пистолет. Одно

из самых примитивных (но очень полезное) оружий в игре. В альтернативном режиме используется в качестве очень яркого фонарика, что позволит вам освещать тем-

вражескому объекту. Учтите, что выстрел во врага не станет для него смертельным, – таковы особенности Boltcaster'a. Используйте его, дабы отравить врага опасным ядом.

SMG

SMG – автоматический скорострельный автомат. В режиме альтернативного огня способен использовать ослепляющую гра-

РУССКИЙ ФРОНТ

2

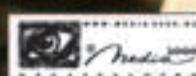


- Трехмерные модели техники, созданные по реальным чертежам
- Более 100 различных юнитов
- Высоко детализированные 3D-карты мест сражений
- Две компании за каждую из сторон (СССР и Германия)
- Влияние усталости и опыта на игровой процесс

Минимальные системные требования: Microsoft Windows 98/ME/2000/XP; Pentium® II 300 МГц 64 МБ RAM; Видео 8 МБ; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft Windows 98/ME/2000/XP; Pentium® III 600 МГц 128 МБ RAM; Видео 32 МБ; DirectX 8.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик
Электроника

ТАКТИКА

DANIIL LEVI DANIIL_MFL@RAMBLER.RU



нату Flashbomb. Использовать SMG очень удобно в сочетании с усовершенствованием EMP Convertor, которое заряжает обычные выстрелы из автомата электромагнитным излучением. Таким образом, вы способны наносить значительный урон механическим юнитам (камеры, турели и т.д.). Только учтите, что скорострельность SMG требует большого запаса патронов.

Shotgun
Стандартный Shotgun. Единствен-



ная его особенность: возможность выстрела дымовой гранатой Smoke Grenade. Shotgun, по прежнему, очень эффективен против большой группы противников. Особенно, при боях, которые проходят в закрытых помещениях.

Sniper Rifle
Любимое оружие большинства любителей экшнов – снайперская винтовка. Она способна наносить значительный урон с дальнего расстояния. Учтите, что наносимый урон при ис-



пользовании оптического прицела в значительной мере увеличивается. Используйте усовершенствование Silencer, чтобы оставаться незамеченным и после контрольного выстрела.

Flamethrower
Огнемет способен спасти вашего персонажа, если противник находится на небольшом расстоянии от вас. Flamethrower может также выстреливать напалмовой смесью, которая, при



позволяет управлять пущенным снарядом.

Mag Rail

Привычный Railgun. В альтернативном режиме стреляет сгустком электромагнитной (EMP) энергии, которая проходит сквозь стены. Отныне вы можете уничтожать механи-



ческие юниты до непосредственного контакта с ними. Данное оружие особенно эффективно в сочетании с таким биомодом, как Vision enhancement второго и выше уровня.



ГРАНАТЫ И МИНЫ

EMP Grenade

Генерирует электромагнитные импульсы в определенном радиусе действия. Является фатальным оружием для различных камер, турелей и прочих передвигающихся механических тварей. Обязательно имейте в запасе парочку таких штук.



Concussion Grenade

Производит небольшой, но очень действенный взрыв. Может взорваться спустя некоторое время после броска или же при соприкосновении с какой-либо поверхностью (при альтернативном режиме).

Spiderbomb

Превращается в небольшого механического паука, которого прочие механические пауки принимают за своего. Приближаемся к врагу и активируем нашего маленького подопечного. Электромагнитный поток энергии моментально повредит всю «неорганику» в округе.

Scrambler Grenade

Взорвавшаяся граната излучает сверхмощный поток неизвестной энергии. Поток является настолько сильным, что механические супостаты начинают атаковать... своих соратников. Хотите получить огромное удовольствие? Киньте гранату в помещение, где находятся несколько таких тварей. Что там будет...

Gas Grenade

При детонации в воздух попадают вредные газы, которые на время дезориентируют и ослепляют всех NPC. Может быть взорвана как по истечении небольшого периода времени, так и при контакте с любой поверхностью (будь это пол, стена, или тело).

Noisemaker Grenade

При детонации издает мощный звук, который на время отвлекает врагов. Может быть использована в том случае, если вы хотите незаметно прокрасться мимо патрульного.

EMP Prox Mine

Как и EMP Grenade при взрыве излучает электромагнитную энергию, которая наносит значительный урон всем механическим юнитам. EMP Prox Mine может быть установлена на любую поверхность и активирована в любой момент времени (либо при приближении к ней вражеского юнита).

Flashbomb

Создает яркую вспышку, которая ослепляет противника (и вас, если вы вовремя не отвернулись). Киньте в помещение эту гранату, а затем спокойно расстреливайте «слепых» врагов с помощью, допустим, все того же SMG.

Concussion Prox Mine

Устанавливается на любую поверхность. При активации, наносит урон живым противникам.

Scrambler Prox Mine

Обладает тем же эффектом, что и Scrambler Grenade.

СЕКРЕТНАЯ ЛОКАЦИЯ

Всем известно, что практически в любой игре присутствуют так называемые Easter Eggs, т.е. какие-то шутки от разработчиков. С Deus Ex: Invisible War дела обстоят также. Создатели игры добавили в Deus Ex специальную локацию под названием «Wrap party». Попасть в нее можно только, если вы дошли до предпоследнего уровня игры (остров свободы – Liberty Island). На развалинах организации UNATCO зайдите в первую большую комнату и возьмите стоящий там флаг. Затем идите в ванную комнату. Бросьте флаг в унитаз и спустите-



воду. Таким образом, вы попадете в секретную локацию. Здесь вас поджидают многие персонажи игры, которые беззаботно развлекаются под энергичную музыку. Информационные чипы (Datacubes), разбросанные по всей локации, содержат в себе шутки разра-

ботников.

Вот только не забудьте сохраняться перед путешествием в неизведанные места. Ведь выбираться из «Wrap party» невозможно. Точнее возможно, но только с помощью загрузки ранее сохраненной игры. Удачных вам танцев!

КОДЫ

Если играть «по правилам» уже надоело или вы просто столкнулись с непреодолимой преградой в виде нескольких врагов, используйте доступные читы. Для этого вам придется редактировать файлы игры, а потому не забудьте сделать резервные копии. Так, на всякий случай.

■ EASY KILL

Откройте каталог system и найдите там файл «user.ini». Откройте его с помощью блокнота и отыщите следующие строки:

[Difficulty]
; AI Damage multiplier – damage player takes from AIs
Difficulty_AI_Damage_Easy_d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal_d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard_d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real_d=1.5

Поменяйте все численные значения на 8.0. Отныне убивать противников станет намного проще.

■ GOD MODE

Откройте каталог system и найдите там файл «user.ini». Откройте его с помощью блокнота и отыщите следующие строки:

; Player Damage multiplier – damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy_d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal_d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard_d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real_d=1.75

Поменяйте все числовые значения на 0.0. Теперь ваш персонаж не будет получать повреждений от вражеских пуль.

РАЗРАБОТЧИКИ ТОЖЕ ШУТАТ

Ребята из Eidos Interactive уж точно не лишины чувства юмора. Закончив работу над Deus Ex: Invisible War, они решили немного разыграть обычных геймеров. Последние, прида, домой с заветной коробкой, открывали ее, доставали диск с игрой и с удивлением для себя обнаруживали дополнительный диск с эмблемой недавно анонсированного проекта Hitman: Contracts.

Чувствуя явный прилив сил, геймеры хватали его только для того, чтобы убедиться... что это был обычный кусок бумаги, выполненный в форме CD. Вот такие вот шуточки у них.

Скуби-Ду!

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ПУТЕШЕСТВИЕ В ДЕТСКУЮ МЕЧТУ

Хотя сериал Final Fantasy многим хорошо знаком, тактическое его ответвление имеет в своем арсенале много такого, с чем даже некоторые из бывальных игроков до сих пор не встречались. В первую очередь это касается системы профессий (jobs), которая, пожалуй, сильнее всего влияет на то, какой будет ваша армия. Соответственно, на ней мы и остановимся подробнее.

РАСЫ

Рас в игре пять – Люди (Humans), Банга (Bangaa), Ну Moy (Nu Mou), Виера (Viera) и Муглы (Moogles). Их основные отличия заключаются в умениях и профессиях, которые доступны для представителей конкретной расы. Каждой из рас покровительствует свой тотем (Totema), что тоже может оказывать влияние на ход битвы.



ПРОФЕССИИ

■ Soldier

Расы: Людей

Главное достоинство Солдат – breaks-атаки, понижающие способности противников (как физические, так и магические). Солдаты отлично подходят для ближнего боя, но достаточно уязвимы для магии. Для любителей поворовать пригодится также способность Солдат Sensor, помогающая определить, какие редкие предметы спрятаны в чужих карманах.

■ Paladin

Расы: Людей

Паладины предназначены, прежде всего, для защиты, а не для нападения – об этом свидетельствует и набор способнос-

бояца на некоторое время практически неуязвимым.

■ Fighter

Расы: Людей

Из всех профессий, доступных людям, именно Бойцы лучше всего подходят для рукопашной, в том числе благодаря разнообразию атак. Уже на ранних стадиях игры Бойцам доступны и дистанционные атаки, которые, к тому же, не расходуют MP. Кроме того, в распоряжении Бойцов находится такая хитрая способность, как Strikeback, работающая как Reflex и Counter «в одном флаконе».

лишает их возможности пользоваться Action Abilities). У Ниндзя самый высокий показатель Speed, но зато хрупкое здоровье – количество HP увеличи-

вается очень медленно, поэтому категорически не рекомендуется подставлять Ниндзя под лобовые атаки врагов.

■ Illusionist

Расы: Люди и Ну Moy

Способности Иллюзионистов таковы, что они позволяют нанести небольшой ущерб, но зато сразу всем противникам на экране. Не слишком крепкое здоровье и очень низкий показатель Evade делает Иллюзионистов очень уязвимыми для любых физических атак, – поэтому лучшей тактикой будет держать их в тылу армии, вне поля зрения вражеских солдат. Так как на Иллюзии уходит достаточно много MP, не стоит забывать и про такие навыки, как Half MP и Absorb MP, они позволят Иллюзионисту намного дольше сохранять боеспособность.

оружию и выучиваю такие способности, как «Aim: Legs» и «Aim: Arms», ваше отношение к ним наверняка изменится в лучшую сторону. Способность



Concentrate значительно повысит точность атак. Burial поможет сладить с нежитью, а Cupid и вправду превратит лучника в некое подобие Купидона – один точный выстрел немедленно переняет на вашу сторону кого-нибудь из солдат противника.

■ Hunter

Расы: Людей

В распоряжении Охотников имеется навык Capture, позволяющий отправить выбранного противника прямиком в Monster Bank, где из него извлечут Душу (Soul). Позже Охотник может воспользоваться этими душами как достаточно мощным оружием. Кроме того, способность Sidewinder позволяет Охотникам наносить урон вдвое больше обычного, а атака Ultima Shot, благодаря огромному радиусу действия, может смело претендовать на одну из лучших Ultima-атак в игре.

■ Warrior

Расы: Банга

Воины используют Body Slam, Greased Bolt, and Downsize, что,

■ Thief

Расы: Люди и Муглы

Воры обладают самым высоким показателем Evade, и очень неплохими показателями Jump и Move. С другой стороны, их боевые навыки, даже при должном развитии, остаются на уровне ниже среднего. Впрочем, все это компенсируется способностью Steal, благодаря которой можно украдать буквально все необходимое. Наконец, нельзя забывать о способности Counter и Maintenance – они очень пригодятся, особенно на первых порах игры.



■ White Mage

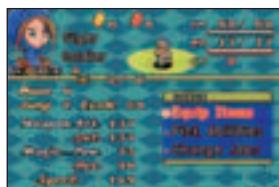
Расы: Люди, Виера, Ну Moy

Белый Маг совершенно необходим на поле боя, чтобы лечить и защищать бойцов вашей армии, особенно на первых порах. Магия Cure помогает восстанавливать HP, Esuna избавляет от разного рода неприятностей, вроде Poison, чтобы оживить павшего как нельзя лучше подойдет Life-заклинания, а Shell и Protect защищают от магических и физических атак. Самые прородственные Белые Маги получают из людей, а самые могущественные – из представителей расы Ну Moy.

■ Blue Mage

Расы: Людей

Главная способность Синих Магов – умение запоминать и впоследствии использовать заклинания тех противников, которых Синий Маг был атакован. Благодаря этому арсенал Синих магов становится едва ли не самым



разнообразным среди всех профессий Магов. Кстати, для того чтобы выучить Синюю Магию, не обязательно быть Синим Магом! Достаточно обеспечить кого-либо из ваших подопечных способностью Learning и определить Синюю Магию в качестве предмета изучения, и готово дело – выбранный протеже сможет постигать премудрости колдовства, одновременно принадлежа к совершенно другой профессии.

■ Archers

Расы: Люди и Виера

Черные Маги, скорее всего, уступят место Мудрецам (Sage), как лучше защищенным и не менее сведущим в магических атаках воинам.



в сочетании с большим количеством HP и очень высоким показателем Weapon Attack, делает их очень опасными в ближнем бою. Недостатки тоже присут-

ствуют, и невысокая скорость, и очень высокий показатель Defense. Особенно может пригодиться способность паладинов Reflex, делающая выбранного

■ Ninja

Расы: Людей

Ниндзя – весьма и весьма полезные бойцы в FFTA, да к тому же еще и превосходные убийцы. После разучивания соответствующей способности, Ниндзя получают возможность метать в противника самое разнообразное оружие и могут научиться приемам Goton и Oblivian, используя которые серьезно затрудняют жизнь соперникам (например,



такой, и невысокая скорость, и очень высокий показатель Defense. Особенно может пригодиться способность паладинов Reflex, делающая выбранного

ствуют – низкая скорость и слабая защита против магических атак (Magic Defense).

■ Dragoon

Расы: Банга

Сильные и ловкие бойцы, в арсенале которых немало весьма мощных и полезных приемов. Атака Jump и целых три разновидности Breath – лишнее тому доказательство. Способность Dragonheart позволяет не только повысить уровень защиты выбранного юнита, но и кастист на него заклинание Auto-life, очень полезное в том случае, если недруги все-таки лишат кого-либо из ваших подопечных жизни.

■ Defender

Расы: Банга

Напоминают человеческих Паладинов, но с некоторыми преимуществами. Во-первых, в отличие от Паладинов, Защитники распологают гораздо более мощными



атаками; во-вторых их способность Aura по праву может считаться одной из самых полезных в игре, так как использует одновременно Auto-Life и Regen, что на время делает Защитника практически неуязвимым. Способности Defense и Expert Guard сведут до минимума получаемые повреждения, а атака Meltdown заставит вставшего на пути у Защитника сильно пожалеть об этом.

■ Gladiator

Расы: Банга

Гладиаторы наилучшим образом подходят для наступления благодаря таким приемам, как Rush, Beatdown, Blitz и Wild Swing. Например, способность Rush прекрасно подходит для стакивания вражеских солдат с возвышений, а Wild Swing выручит в том случае, если Гладиатор попал в окружение. Но главный козырь Гладиаторов – мощнейшая атака Ultima Sword, наносящая серьезный ущерб сразу нескольким противникам.

■ White Monk

Расы: Банга

Монахи одинаково сведущи в боевых искусствах и целительстве, что делает их достаточно сбалансированными воинами. Способность Exorcise помогает

им легко расправляться с ожившими мертвецами, а Chakra и Revive не менее полезны, чем Cure, Life и Esuna вместе взятые.

■ Bishop

Расы: Банга

Практически единственная профессия, из доступных Банга, представители которой могут использовать магию. При этом епископы пригодятся как во время обороны, так и при наступлении, чему способствует широ-



кий набор доступных им заклинаний. Единственная слабость епископов – низкий показатель Evade, из-за чего они становятся очень уязвимыми для неприятельских атак.

■ Templar

Расы: Банга

Своего рода анти-маги, главная задача которых – нейтрализовать вражеских чародеев. Для этого подойдет Silence (запрет на использование заклинаний), а также Rasp или Soul Damage, лишающие противника MP. В свою очередь, способности Haste и Warcry помогут устранить недостаток всех Банга – медлительность.

■ Time Mage

Расы: Ну Мой и Муглы

Лучше всего подходят для поддержки ваших основных сил, благодаря таким заклинаниям,



как Stop, Demi, Quarter и Slow. Как и прочих чародеев, Магов времени не стоит держать на передовой – они слишком уязвимы.

■ Alchemist

Расы: Ну Мой

Алхимики, в основном, предназначены для того, чтобы получать разнообразные лечебные предметы во время боя. Также Алхимики могут кастировать на противников массу неприятных вещей, вроде заклинания Toad, превращающего оппонента в безза-

щущую лягушку, или сокрушающих Meteor и Flare.



■ Beastmaster

Расы: Ну Мой

Умения Повелителя Зверей помогают ему брать под контроль различных монстров и затем использовать их в бою. Самы по себе Повелители достаточно бесполезны и уязвимы, хотя высокий показатель evade позволяет им уверачиваться от большинства физических атак.

■ Morpher

Расы: Ну Мой

Морферы способны превращаться в различных монстров, для чего им требуются души последних. Соответственно, лучше всего использовать Морферов в связке с Охотниками, которые смогут эти души добывать.

■ Sage

Расы: Ну Мой

Одна из лучших профессий в игре и лучшая из доступных расе Ну Мой. Мудрецы отлично сбалансированы, обладают большим количеством самых разных способностей (как защитных, так и



атакующих) и к тому же умеют пользоваться магией Ultima.

■ Fencer

Расы: Виера

Фехтовальщики, несмотря на внушительный список способ-



ностей, не слишком полезны в бою – их легко затмевают представители других профессий. С другой стороны, отличный показатель evade и хорошая защита фехтовальщиков вполне могут сослужить вам хорошую службу.

■ Elementalist

Расы: Виера

Элементалисты используют Магию Духов, которая наносит сравнительно небольшой ущерб, но параллельно «навешивает» на противника различные болезни: Poison, Sleep и т.д. Они же – единственные бойцы, которые могут лечить союзников магией, когда действует запрет «Holy Elemental Ban».

■ Red Mage

Расы: Виера

Своеобразный гибрид Белого и Черного Мага. Самая полезная способность красных Магов – Chain Magic, позволяющая использовать два заклинания за один ход. Кроме того, практически все показатели Красных

■ Mog Knight

Расы: Муглы

Рыцари Полумесяца – единственные Муглы, более-менее пригодные для рукопашного боя. Хороши и в атаке, и в оборо-
не, ну а способность Ultima Charge заставит любого уважать отважных муглов.

■ Gunner

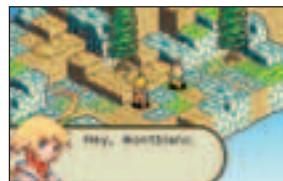
Расы: Муглы

Стрелки отлично дополняют любое войско. Они не только хорошо оборошаются, но и нападают, а такие способности, как Silence, делают их грозными противниками для магов.

■ Juggler

Расы: Муглы

Лучшая профессия из доступных Муглам. Жонглеры великолепно сбалансированы, а мно-



гие их умения позволяют легко обходить запреты, устанавливаемые во время сражений.

■ Assassin

Расы: Виера

Стремительные и проворные Убийцы могут расправиться с противником всего за один ход – для этого достаточно лишь использовать способность Breath Stop.

Они же единственные представители расы Виера, способные использовать магию Ultima.

■ Sniper

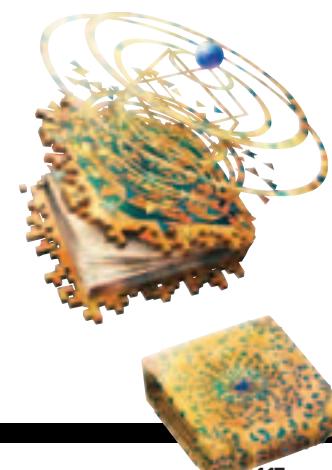
Расы: Виера

Во многом похожи на Убийц, но уступают им в скорости. Самые полезные способности – Ambush (засада, Снайпер невидим для противника) и Aim to Weapon (обезоруживает врага).

■ Animist

Расы: Муглы

Маги, призывающие на помощь обитателей лесов. На деле не слишком полезны, так как далеко не всегда делают то, что требуется игроку. Из способностей особо отметить стоит разве что усыпляющую 100% Wool, доступную уже на ранних этапах игры.



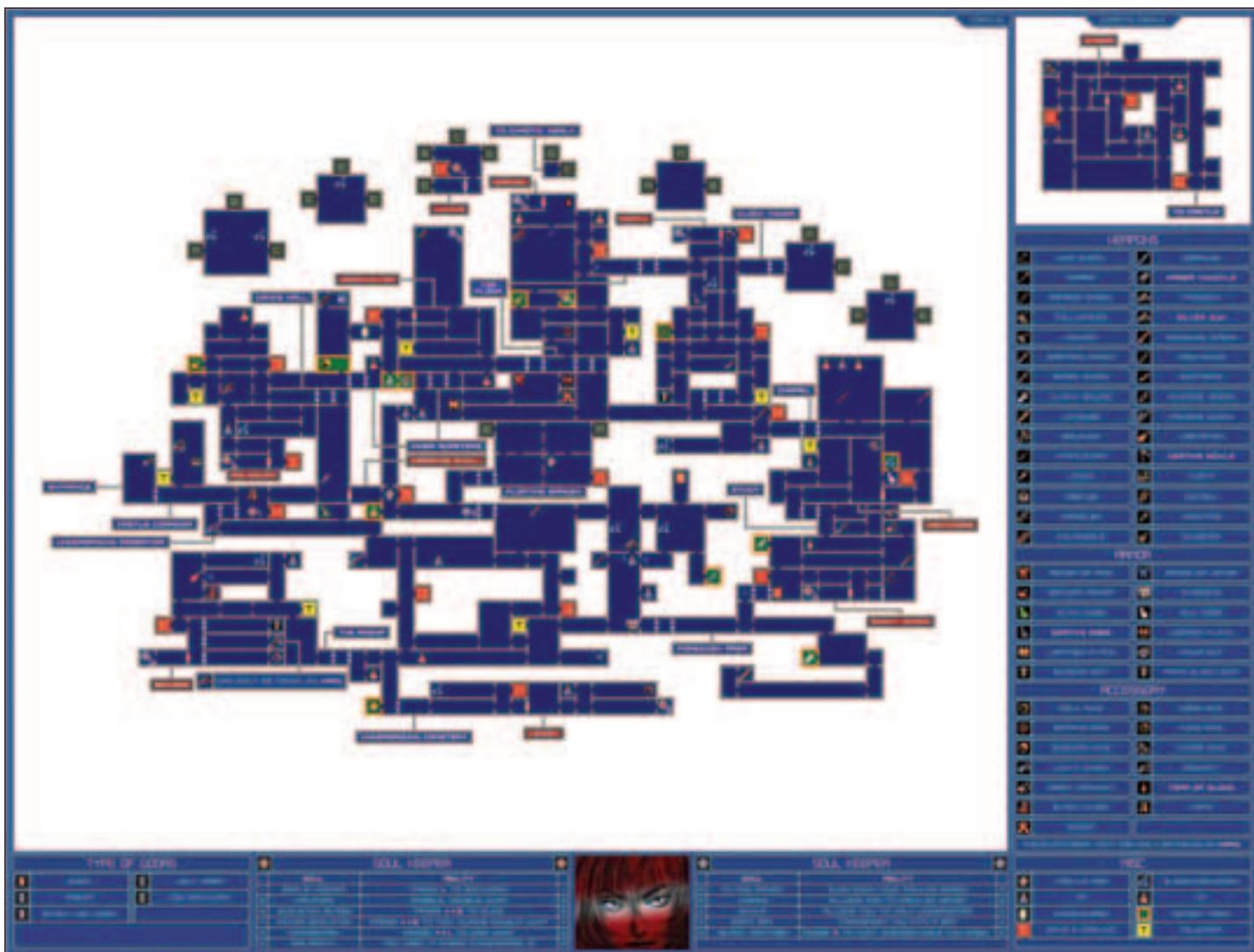
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

Секреты замка Дракулы

Перед вами карта замка из игры Castlevania: Aria of Sorrow, на которой обозначены все

артефакты, оружие, а также указано расположение монстров и различных бонусов.

Если во время игры вы столкнетесь со сложной ситуацией, обратитесь к данному материалу и он обязательно поможет вам при прохождении.



ПОДСКАЗКИ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

1 Некоторые предметы становятся доступны только на уровне сложности hard. Это такие артефакты, как Kaiser Knuckle, Silver Gun, Death's Sickle, Death's Robe и Tear of Blood. Чтобы играть на этом уровне, вам необходимо пройти игру и начать новое путешествие, выбрав в меню clear game save опцию hard. При этом вы сохраните все собранные в предыдущей игре предметы и souls (кроме тех, которые вы получили от soul keepers).

1 Chaos Ring из Chaotic Realm (смотри карту) может быть получено только, если вы имеете 100% в вашей коллекции душ (Soul Collection).

1 Чтобы пройти через водопад, вам нужно экипировать персонажа предметами Undine's Soul и Curly. После этого подойдите к водопаду и нажмите [R], чтобы пройти через него. Если у вас нет Curly, можно использовать Manticore или Devil.

SOUL KEEPER	
SOUL	ABILITY
Grave Keeper	Используйте [L] для отката назад
Malphas	Двойная высота прыжка
Skeleton Blaze	Нажмите ▼+[B] для скольжения
Kicker Skeleton	Нажмите ▼+[B] для удара во время двойного прыжка
Hippogriff	Нажмите ▲+[L] для высокого прыжка
Galamoth	Необходим, чтобы пройти Chronomage
Flying Armor	Снижает скорость при падении
Undine	Позволяет ходить по воде
Skula	Позволяет ходить под водой
Giant Bat	Превращает героя в летучую мышь
Black Panther	Нажмите [R] во время подката, для удара по противникам

В продаже
С 11 ФЕВРАЛЯ

Чтобы пройти через Black Mist Door, находящуюся в Floating Garden, вам необходимо победить Graham, имея при себе Flame Demon, Succubus и Giant Bat. После победы возвращайтесь к двери, и она будет открыта. Castlevania: Aria of Sorrow можно завершить тремя возможными способами. И сейчас мы расскажем вам, что нужно сделать, чтобы получить ту или иную концовку.

ОКОНЧАНИЕ А

Чтобы завершить игру по первому сценарию, вам необходимо победить Graham Jones без использования Giant Bat, Flame Demon и Succubus. Далее последует разговор между Soma Cruz, Mina Hakuba и Genia Arikado, а в конце вас ждут заключительные титры. Это самая неудачная из концовок.



ОКОНЧАНИЕ В

Второй сценарий игры предусматривает смерть Soma в Хаосе. Напомним, что дверь в это измерение откроется, лишь, если вы победите Graham Jones с установленными душами Giant Bat, Flame Demon и Succubus. В этом случае вы увидите Julius Belmont и возродившегося Soma Cruz, сидящего на троне с бокалом, наполненным кровью.



ОКОНЧАНИЕ С

Для получения третьей концовки вам необходимо попасть в Хаос и просто победить в финальной схватке, после чего вы увидите, как разрушится замок Дракулы, и Mina Hakuba спасет от смерти нашего героя. Это и является настоящим финалом игры.



Друг! В новом номере "Хули" читай:

ТРЭВЛ. Открываем новую рубрику - о путешествиях. Как и где можно качественно отдохнуть и полноценно оторваться, не по-пав при этом на круглую сумму.

ИНДОБОРД. Принципиально новое слово в досочном мире. Хочешь стать первопроходцем?

БОМБИЛА. Подрабатывать частным извозом - не так просто, как кажется. Наш редактор поработал бомбилой и делится полученным опытом.

ОБЩАГА. Жить в кайф можно даже здесь. Главное - суметь приспособиться.

ФЛЭШ-МОБЫ. Теория и практика управления толпой. Людям свойственно повторять то, что делают окружающие. А более умные люди используют это свойство в своих корыстных целях.

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ. Хочешь знать, как меньше работать и больше зарабатывать, а в идеале вообще свести трудовые затраты к минимуму, а денежные приходы - к максимуму? Не вопрос, научим!

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

ВОКРУГ СВЕТА ЗА ДВА ДНЯ

Третья часть *Broken Sword* снова возвращает нас в мир тайн ордена Тамплиеров.

Джордж Стоббарт (George Stobbart) и Николь Коллар (Nicole Collard) опять вместе, и они готовы к опасным приключениям. За те несколько часов, которые вы проведете за этой игрой, герои побывают в Конго, Франции, Англии, Чехии и Египте. Ну как, готовы к путешествию?

THE CONGO

Итак, история начинается. Самолет Джорджа разбился в джунглях Конго. Он висит на краю глубокого обрыва, так что действовать придется очень осторожно, чтобы машина не упала вниз. Открепите ремень и подойдите к ящику, стоящему рядом с иллюминатором. Отстегните его от корпуса и подвиньте в хвост самолета. Обратите внимание на бутылку, лежащую рядом. Подберите ее и направляйтесь в кабину пилота. Штурман находится без сознания, так что вам придется его растормошить. Для этого обыщите своего приятеля и заберите у него открывалку.



Используйте ее чтобы открыть найденную бутылку, и поднесите ее к носу Генри. Пилот явно приободрится, почувствовав знакомый запах, и окончательно

придет в сознание. Поднимите огнетушитель, стоящий под ногами Джорджа, и разбейте им треснувшее стекло. Однако еще рано покидать машину, необходимо сначала уравновесить заднюю и переднюю части самолета. Попросите Генри отойти в хвост, чтобы вы смогли выбраться наружу. Как только вы покинете самолет, Гарри немедленно устренится за вами, и, потеряв противовес, крылатая машина с грохотом полетит вниз. Что ж, делать нечего, придется как-нибудь выбираться из джунглей. Оказавшись на скале, двигайтесь вперед по уступам к водопаду и поднимай-



тесь на платформу возле пещеры. Но перед тем как войти, Джордж услышит выстрелы.

VERNON'S APARTMENT

Теперь действие игры переносится в Париж. Николь направляется на встречу с компьютерным гением, обещавшим дать ей интервью. Но сладостное предчувствие сенсации нарушается выстрелом, который Николь слышит, стоя возле квартиры хакера. Дверь заперта, и чтобы узнать, что же произошло внутри, придется воспользоваться балконом.

Перед тем как выбраться через окно, возьмите карандаш, висящий на стенде возле двери. Чтобы перебраться на балкон нужной квартиры вам придется воспользоваться водосточным желобом на крыше. Придвиньте каменную тумбу к краю балкона и забирайтесь на карниз. Передвигайтесь на руках, пока не доберетесь до окна. Используйте удостоверение, чтобы открыть замок, и заходите внутрь. В квартире полный бес-

порядок, а ее хозяин убит. Рядом с телом лежит гильза, которую можно использовать как улику. Обыщите труп и заберите из кармана визитку. На кухне, вас ждет неприятный сюрприз.

Убийца еще в доме, и теперь она хочет избавиться от свидетеля. Обратите внимание, что блондинка с пистолетом как две капли воды похожа на Николь. В нужный момент нажмите клавишу «действие» и ударьте блондинку сначала сковородой, а потом дверью холодильника. После того, как она спешно покинет место преступления, скрывшись на красной спортивной машине, вам придется более подробно исследовать квартиру. Под ковром в прихожей находится сейф, содержащимого которого, вполне возможно, позволит пролить свет на убийство. Расследование начина-

ется. Для начала позвоните в свою газету, после чего прослушайте сообщения на автоответчике. Оказывается, у хакера есть девушка, которая ждет его в саду напротив дома. Выходите на балкон и спускайтесь по лестнице вниз. Обыщите мусорные баки и подберите газету.

Перелезайте через стену рядом с домом. Там вы обнаружите парик, которым пользовалась девушка-убийца. На улице вы сможете провести небольшой опрос местных жителей. Женщина, следящая за дорожным движением, хорошо разбирается в оружии и может рассказать вам много интересного про найденную гильзу. Но она ничего не знает о блондинке. Странушка, подметающая улицу, поведает вам о том, что видела блондинку, скрывшуюся на красной машине, а парень со скейтом

охотно назовет Николь марку и номер авто. Не забудьте сходить в парк и поговорить с девушкой хакера. К сожалению, она не сможет рассказать вам что-либо вразумительное, так как поражена убийством своего любимого. Что ж, по крайней мере вам известна марка машины, на которой скрылась убийца. Снова поговорите с регулировщиком движения, и она с удовольствием поделится с вами необходимой информацией. Однако продолжить расследование Николь не удастся – прибывшая полиция арестует ее и проводит на место преступления. Соседка убитого хакера утверждает, что именно Николь убила ее знакомого, и даже демонстрация найденного парика не может убедить сурового инспектора в невиновности журналистки. Приговор – двое суток ареста, до выяснения всех обстоятельств дела.

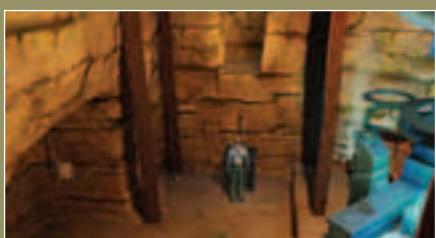


CHOLMONDELY'S WORKSHOP

Джордж проник в пещеру доктора Cholmondeley, на встречу с которым он и направлялся. Но профессор уже при смерти, и его последними словами становится имя Сузарро (Suzarro). В лаборатории полный хаос, похоже, непрощенные гости что-то искали. На столе можно взять лупу и открытку из Англии, в которой некий Бруно (Bruno) предупреждает профессора опасаться Сузарро. Используйте ящик, чтобы поставить его на плиту в полу. Заходите в открывшуюся дверь. В комнате стоит странная машина. В силу своей любознательности Джордж просто не может пройти мимо, не нажав какой-нибудь рычаг, но в данном случае это приводит к мощному взрыву, в результате которого агрегата останется только одна деталь – небольшая палка. Подбирайте ее и подходите к каменной двери, из которой вы пришли. Используйте палку чтобы активировать механизм, отпирающий дверь, и перетаскивайте ящик из соседней комнаты к проему в стене.

Забирайтесь наверх и двигайтесь по коридору вперед. По пути вам необходимо сбить гнездо, использовав для этого ту же палку, которую вы подобрали ранее. Прокравшись по выступу на улицу, вы оказываетесь на небольшой скале, рядом со статуей.

Положите гнездо в углубление в голове статуи и используйте лупу, чтобы устроить небольшой костер. Стоящий внизу Сузарро и его головорезы явно не ожидали такого поворота событий. Ну а пока они пытаются сообразить в чем дело, бегите к машине Гарри и убирайтесь из джунглей.



GLASTONBURY

Теперь Джорджу предстоит путешествие в Англию. По пустынной улице ходит человек, который оказывается отставным полковником Батли (Butley), пытающимся найти свою пропавшую dochь. К сожалению, он не знает ни про какого Бруно и отсылает Джорджа в небольшой магазин, так как подозревает ее хозяина – старого хиппи – в каких-то темных делишках. Но сначала подойдите к человеку, сидящему на лавочке в конце улицы. Это популярный теле-



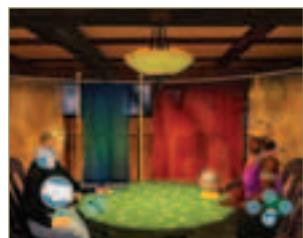
ведущий Аймон О'Мара (Eammon O'Mara), пытающийся найти компанию для похода в паб. Поговорив с телевизионной звездой, направляйтесь в антикварную лавку.

Похоже, что полковник был прав. Продавец магазина (Tristam Hilage) неохотно отвечает на вопросы, да и на втором этаже дома постоянно слышны шаги и скрипты. Исследовав прилавок, Джордж находит довольно интересную книжку, в об-

ложке которой вставлены три серебряные монеты. Прочитав несколько стихов из книги, он предлагает Тристаму познакомиться с телеведущим, вдруг он поможет ему в продвижении его стихов. Разумеется, Тристам дарит Джорджу экземпляр своей книги. Но после очредного разговора с ведущим выясняется, что это вовсе не стихи Тристама, и что он беспардонно списал их из сборников великих английских поэтов. Назревает скандал, и Аймон направляется в магазин, чтобы показать Тристаму, что нехорошо воровать чужие стихи. Пока знатоки литературы выясняют свои отношения, Джордж может незаметно пробраться на второй этаж. К сожалению, Бруно здесь не оказывается, но зато он знакомится с очаровательной дочерью полковника Батли, которая прячется от своего отца. После разговора с девушкой Джордж спускается вниз. Теперь он знает достаточно, чтобы заставить Тристама говорить, и тот признается, что у него был постоялец по имени Бруно, но он внезапно пропал. В подтверждение своих слов продавец отдает вам боксерские шорты, оставшиеся после исчезновения Бруно. Теперь ваш путь лежит в заведение мадам Зизи (Zizi), которая занимается предсказаниями. Но старая га-

далка требует за свою работу платы серебром. Придется использовать уже знакомую вам палку, чтобы с ее помощью отковырять монеты с книги, полученной в магазине.

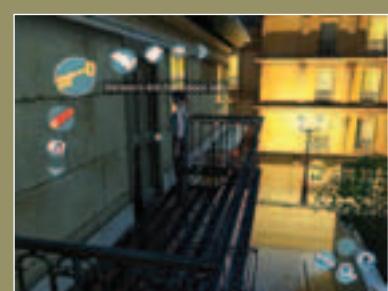
Дайте ее шорты и попросите рассказать что-нибудь об их владелеце. После небольших пасов руками мадам Зизи теряет сознание, успевая прокричать что-то про дракона. Выходите на улицу. Над соседним домом виден дым, но сидящий рядом телеведущий не обращает на это ни-



какого внимания. Попросив его помочь выбрать дверь во двор, Джордж попадает в сад, где стоит небольшой сарай. Прямо перед ним возникает и тут же пропадает фигура в балахоне. Но времени на ее поимку нет. Подвяньте ящики к стене так, чтобы можно было забраться наверх. В густом дыму на чердаке лежит человек. Развяжите ему руки и спускайтесь вниз через окно. Это и есть таинственный доктор Бруно.

VERNON'S APARTMENT

Николь провела два дня в полицейском участке и теперь готова во что бы то ни стало разобраться в происходящих событиях. Поговорите по телефону с Андре (Andre) и отправляйтесь в квартиру хакера, чтобы раздобыть еще каких-нибудь улик. Поднимайтесь по лестнице наверх и изучите дверь. Полицейские так торопились, что забыли ключ в замке. Подсуньте под дверь газету и снова используйте карандаш, чтобы вытолкнуть ключ из замочной скважины. Заходите на кухню и подбирайте салфетку, лежащую рядом с умывальником. В комнате слышен чей-то плач – это рыдает подруга Вернона. Поговорите с девушкой и дайте ей салфетку, чтобы она могла вытереть слезы. Из разговора вы узнаете, как можно открыть сейф в коридоре. Наконец-то у вас есть хоть какие-то зацепки. Забирайте из тайника диаграмму и диск dvd. По дороге домой вы чудом избежите смерти, когда на вас высокочит та самая красная машина, на которой скрылась блондинка. Главное – вовремя нажать клавишу «действовать». Найденный диск хранит запись Вернона, в которой тот рассказывает о расшифровке тайных манускриптов. При этом он случайно произносит несколько фраз, наводящих Нико на мысль что ее подозреваемые могут скрываться в старом театре. Туда-то вам и предстоит отправиться, не забыв поговорить с Андре.



L'HIEROGLIPHE (NICO)

И вот Николь стоит рядом с входом в театр. Массивные ворота заперты, но можно попробовать обходные пути. Немного изучив окрестности театра, Николь обнаруживает строительные леса, к которым крепится рекламная вывеска.

По ней можно перебраться в здание, но как только вы открепите винты, держащие плакат, он с грохотом упадет вниз, не оставив путей к отступлению. Спускайтесь по лестнице вниз и заходите в театр. С виду здание кажется абсолютно заброшенным,

но враги, как и следует, появляются совершенно внезапно. Случайно нарушив тишину хрустом пластикового стаканчика, Николь попадает в руки Сузарро и его подручных, среди которых Петра (Petra) – та самая неуловимая убийца.

L'HIEROGLIPHE (GEORGE)

Примерно в то же время, когда Николь схватили люди Сузарро, в Париже появляется Джордж. Он приехал сюда вместе с доктором Бруно, который пытается определить с помощью своего компаса источник магической силы, который по удивительному совпадению находится как раз рядом с тем самым театром. Но все двери закрыты и Джорджу придется искать обходные пути.

Зайдите в небольшой дворик и двигайтесь ящик, стоящий рядом с мусорным баком в небольшое углубление между стеной и контейнером. Теперь Джордж может закрыть крышку контейнера и пробраться в узкое окно. В старом книгохранилище нет ничего



интересного, так что направляйтесь в дальнюю дверь. Отодвиньте стоящие рядом с входом ящики так, чтобы можно было доб-

раться до выключателя. При включенной лампе можно рассмотреть царапины возле одного из ящиков. Снова двигайтесь ящиком, открывайте крышку люка и спускайтесь вниз. Пройдя по длинному коридору, вы оказываетесь в театре. На сцене идет представление, главную роль в котором играют Николь и Петра. Но на этот раз Николь крепко связана и ее срочно надо спасать. После того как Сузарро покинет зал, Джордж сможет пробраться ближе к сцене, и, поднявшись по лестнице наверх, скинуть на громилу, охраняющую Николь, два мешка с песком. Теперь старые знакомые снова вместе, но чтобы продолжить расследование им необходимо выбраться из театра.

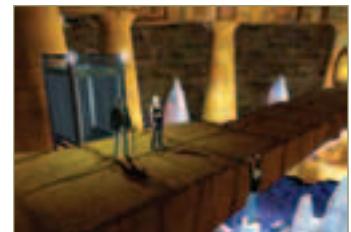
Для начала сходите в гардероб и подберите тот самый пластиковый стаканчик, из-за которого Николь попала в руки Сузарро. Теперь вам нужно спуститься на нижний этаж. Проход туда находится с левой стороны сцены. Здесь вы найдете небольшую емкость с гримом, небольшую часть которого можно пересыпать в стаканчик.

Зайдите в гримерную и внимательно изучите сейф под столом. Открыть его не получится, но доски в этом месте совсем прогнили, так что Джордж решает спуститься ниже, чтобы попробовать сдвинуть подпорку, удерживающую пол. Однако сделать это пока не представляется возможным, и

даже использование грима из стаканчика не помогает уменьшить трение металлического столба – нужна какая-нибудь жидкость. Поднимитесь на сцену и растопите



Быстро бегите к рабо обрыва и спускайтесь вниз, повиснув на руках. Подберитесь как можно ближе к выходу и выбирайтесь на мост. Петра попытается догнать Джорджа, так что вам придется быстро бежать по коридору назад, стараясь не делать ни одной остановки. Как только вы замедлите бег, блондинка обернет жизнью Джорджа пулей из пистолета. Когда вы поднимитесь на лифте, используйте бутылочную открывалку, чтобы заблокировать раздвижные двери, и направляйтесь в зрительный зал. Спускайтесь вниз по лестнице в угол зала и выходите на улицу. Но как только Джордж окажется на поверхности,



грим с помощью горячей лампы. Теперь снова спускайтесь в комнату с балкой и используйте полученную густую жидкость, вылив ее под опору столба. Попросите Нико помочь вам сдвинуть распорку, и сейф свалится прямо на Джорджа, чуть не убив его. Достаньте из открывшегося тайника карточку охраны и артефакт. Спускайтесь еще на один этаж ниже и заходите в лифт.

Подъемник привезет вас в большую залу, в

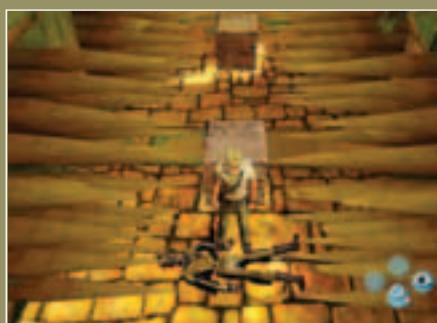
центре которой находится загадочное сооружение, из центра которого бьет столб энергии. Посреди яркого столба парит какий-то предмет, который Джордж решит забрать с собой. Внезапно тишина нарушается звуком поднимающегося лифта.

неизвестный субъект в темном плаще ограбит его. Таинственный предмет, выпавший из сейфа, исчез, но зато теперь у Джорджа есть странный камень, оставшийся от напавшего незнакомца.

CHOLMONDELY'S WORKSHOP

Из рассказа Бруно Джордж узнает, что похищенный предмет был камнем Соломона, и единственное место, где может находиться его похититель – Конго. Итак, вы снова оказываетесь у дверей лаборатории Cholmondeley. Попросите Николь потянуть массивные двери на себя и используйте металлическую палку, чтобы вскрыть замок. В дальней комнате лаборатории находится дверь с символом, похожим на тот предмет, который вы взяли в подземельях старого театра. Используйте камень, чтобы открыть проход. Пройдите по коридору совершенно невозможно из-за шипов в стенах, так что придется использовать другой путь. Засцепитесь руками за каменный выступ и двигайтесь вперед. Как только вы окажетесь на другой стороне, снова используйте палку, чтобы заблокировать механизм, активирующий шипы.

В центре комнаты лежит скелет, и он наверняка может иметь в карманах одежду что-то ценное. Чтобы добраться до него подвиньте первый большой камень на две клетки в проход с шипами. Теперь вернитесь к другому камню



и вставьте его в образовавшийся просвет. Подвиньте первый камень до следующего прохода. Теперь вы сможете обыскать труп и забрать у него металлическую пластину, завернутую в платок. В следующей комнате вас ожидает очередная загадка. Чтобы пройти по камням и не погибнуть, вам придется использовать обоих героев.

Итак, Джордж идет вперед, а Николь становится на камни, открывающие безопасные для прохода клетки. Каждый камень имеет определенный рисунок животного и подсвечивает безопасный путь, а последовательность команд для Нико такова: рыба – скорпион – змея – рыба – птица – скорпион – змея – птица – рыба – скорпион – змея. Как только вы окажетесь возле следующей двери, спускайтесь вниз и проходите на руках по выступу в стене. В следующей комнате вам необходимо пройти по каменной плите, но для этого нужно создать противовес из камней. Вытаскивайте нижний камень и двигайте его в проход возле дальнего обломка, чтобы можно было передвинуть его дальше. Теперь снова отдвигайте первый камень назад, до прохода. Так вы сможете добраться до последнего ящика, который и нужно поставить на плиту для создания баланса. В большой зале находится древняя машина. Чтобы привести ее в рабочее состояние, вам необходимо собрать все четыре части механизма. Для этого встаньте к пульте и передвиньте самую удаленную от пульта часть





машины в центр зала. Поверните ее против часовой стрелки и вставьте в дальнюю деталь механизма.

Теперь выдвиньте вторую часть и поверните ее так, чтобы можно было присоединить ко второй. Остальные части механизма присоединяются к остальным без особого труда, так что как только из агрегата вырвется энергетический поток, направляйтесь в следующую комнату.

Здесь вам необходимо повернуть кристаллы так, чтобы луч мог отодвинуть сломанную часть какой-то машины. Поднимайтесь по освободившемуся проходу наверх и

зовите Николь. Попросите ее встать на одну из панелей, а сами направляйтесь в предыдущую комнату и активируйте кнопку на пульте энергетического механизма, заставив луч идти в обратном направлении. Таким образом вы закроете Николь, но откроете вторую панель, на которую должен встать Джордж. Дверь в следующую комнату открывается с помощью выключателя на стене, в который надо вставить найденную ранее у трупа пластиину, но при соприкосновении с механизмом пластина нагревается. Удержать ее в руках можно только при помощи платка.

Для этого попросите Нико подержать пластиину, а Джордж тем временем направляется в открывшиеся ворота. Зал, в котором он оказался на этот раз, является точной копией зала в парижском театре. Заберите еще один предмет из энергетического потока. Но уйти без приключений у вас не получится – Петра все еще желает убить наших героев. На этот раз ее планы помешает неожиданное землетрясение. После небольшой заставки приготовьтесь бежать к выходу и нажимать клавишу «действие» перед обрывом. Вернувшись домой, Николь обнаруживает, что ее квартира перевернута вверх дном, а доктор Бруно похищен. Чтобы выяснить все подробности, отважная журналистка снова отправляется в заброшенный театр. На этот раз вам



необходимо попасть в комнату, где в прошлый раз находился запертый охранник. Но проход на нижний этаж закрыт, так что идите в гардеробную и спускайтесь вниз через дыру в полу, образовавшую после того, как вы сдвинули подпорку. Пробравшись в нужную комнату, Николь наткнется на громилу. Как только он попробует задушить девушку, используйте кнопку «действие», чтобы еще раз отправить здоровяка в нокаут. В последней комнате на столе лежит фотография замка в Чехии, куда вам и предстоит отправиться.

SUSARRO'S CASTLE

Огромный замок Сузарро хорошо охраняется, и пробраться внутрь будет непросто. Разговор Джорджа с охранником ни к чему не приводит, так что придется обратиться к Николь. Пока она кокетничает с солдатом, Джордж может пробраться за ворота. На территории поместья придется быть очень осторожным, так что для передвижения используйте кнопку «крайтесь» (crouch). Перелезайте через левую стену и направляйтесь к стене напротив. Подождите, пока пройдет охранник с собакой, и бегите вдоль левой стены, не попадая под луч прожектора. В небольшом дворике сдвиньте

ворота открываятесь с помощью пульта, лежащего в джипе, рядом с домом. Отпрыгните ворота, проходите вместе с Николь к небольшому загону, отгороженному металлическими листами. Попросите ее нажать красную кнопку, заходите внутрь и забирайте торчащий в двери рычаг домкрата. Снова подойдите к джипу и сдвиньте его сначала с помощью домкрата, а потом, использовав физическую силу, подвиньте его к стене. Поднимитесь по машине на стену и попробуйте забраться по водосточной трубе наверх. Джордж сможет залезть только на карниз, после

проходите мимо охранников в дверь под лестницей. Здесь находится кухня, в которой вы встретитесь с главным шеф-поваром, очень недовольным тем, что ему приходится одному готовить на весь дом. Посочувствовав бедняге, отдайте ему точильный нож. Пока обрадованный кулинар будет точить ножи, вы сможете прокрасться к полке и сташить бутылку с жидким отбеливателем. Снова отправляйтесь в спальню Петры и перекрашиваете парик в белый цвет с помощью воды, отбеливателя и фена. Теперь охрана вряд ли сможет отличить вас от хозяйки замка.

сящий на водосточной трубе стакан. Берите его и возвращайтесь в комнату, где вы последний раз двигали ящики. На стене висит лампа, из которой капает масло. С помощью кружки наберите немного жидкости в кружку. Теперь отправляйтесь обратно, смазывайте ржавую решетку под деревьями и спускайтесь вниз. А тем временем Николь пытается исследовать замок. Охранник за столом говорит ей, что для прохода понадобится карточка доступа, которую можно раздобыть у другого охранника, стоящего рядом с аркой возле



ящики так, чтобы можно было перебраться в нишу в стене, подтянитесь и продолжайте движение. Проходите по бортику и спускайтесь вниз возле небольшого двора с лестницей. Спускайтесь по ней вниз и проходите мимо очередного охранника. Возле следующей стены снова стоят ящики. Раздвиньте их так, чтобы можно было выдвинуть ближний ящик к стене.

Забирайтесь на него и прыгайте вниз. За контейнером ходит еще один солдат. Пройти мимо можно только, когда тот отвернется. Идите дальше и направляйтесь вдоль стены к воротам, за которыми вас ждет Николь.

чего труба сломается, отрезав Николь путь наверх. Поднимите отвалившуюся от трубы скобу, заберитесь на припаркованный рядом с окном лимузин, и с ее помощью откроите окно. Тихо пробирайтесь на второй этаж и проходите по коридору к последней двери. Это апартаменты Петры.

В комнате стоят два сундука, в одном из которых лежит фен, а в другом – еще один парик. Покопавшись в сундуке с париком, можно обнаружить второе дно, которое легко вскрывается с помощью карандаша. Теперь у вас есть точильный камень. Спускайтесь на первый этаж и

А тем временем Джордж продолжает свое путешествие по крыше замка. Придвиньте ящик к уступу и забирайтесь на верх. Дверь на чердак закрыта, но можно пройти более длинным путем, сбросив с левого края стены статую горгульи. Прижмитесь к стене и продолжайте двигаться дальше по бортику. Спрятавшись на площадку, освещаемую фонарями, и продолжите движение по балке на руках. В небольшой комнатке вам необходимо освободить проход от ящиков и спуститься через узкое окно вниз. Так вы попадете во двор с двумя деревьями. В дальнем углу возле стены Джордж обнаружит ви-

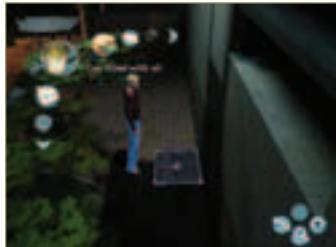
центальных ворот. После того, как карточка будет у вас в кармане, вам придется ее активировать. Для этого возвращайтесь в дом и заходите в дверь напротив стола. Сидящая за компьютером девушка легко разблокирует карточку, и вы сможете продолжить поиски доктора. Подходите к двери и используйте карточку. Для переключения между замком и дверью используйте те же клавиши, которыми вы передвигаете предметы в Inventory. Впереди будет длинный коридор, в конце которого Николь слышит приближающиеся шаги. Хорошо, что под рукой оказывается огнетушитель... Чуть

раньше Джордж оказывается в комнате, дверь которой крепко заперта. Чтобы выбить ее, выдвиньте из дальнего угла старую стиральную машину, поставьте ее на тележку и изо всех сил толкните всю эту конструкцию в дверь. Путь вперед открыт. Джордж идет по

коридору и... неожиданно получает по голове тяжелым предметом, который оказывается тем самым огнетушителем, которым Николь попытавась обезопасить себя от встречи с незнакомцем. Итак, наши герои снова вместе. С помощью карточки доступа Джордж

может попасть в комнату охраны и передвигаться. Пройдя мимо часовых, Джордж и Николь оказываются возле комнаты, в которую можно заглянуть, придвигнув ящики к небольшому окошку в стене. Здесь происходит беседа Бруно, Сузарро и Петры. Как только

они скроются за потайной дверью, используйте последнюю серебряную монетку и открывайте решетку окна. Попросите Николь проникнуть внутрь и открыть дверь. Под столом есть секретная кнопка, открывающая проход – вам туда.



MONTFAUCON SQUARE

После небольшой лекции Андре, Джордж отправляется искать следы Сузарро в Париже и оказывается на площади Montfaucon. Рабочий с отбойным молотком оказывается старым знакомым Джорджа, но времени на долгую беседу у нас нет – надо спуститься в люк рядом с грузовиком. Подойдите к генератору и отключите его. Так вы отвлечете внимание рабочего и сможете покопаться в его сумке, забрав у него ключ для открытия люков. Теперь нужно привязать его к грузовику. Веревку можно раздобыть рядом, на строительных лесах дома напротив. Подойдите к старушке, смотрящей за туалетом, и скажите ей, что в охраняемом ею здании очень грязно. Пока она будет проверять туалет, поднимайтесь на леса и отвязывайте веревку. Снова подходите к люку и привязывайте ее сначала к ключу, а затем к грузовику. Теперь подойдите к водителю и испугайте его криками о землетрясении. Он будет сорваться с места, и машина утащит за собой люк.

Оказавшись в канализации, направляйтесь к двери и открывайте ее с помощью предмета, оставшегося от вашего грабителя. Стены и пол коридора испачканы кровью. За одной из дверей вы увидите нескольких убитых монахов, у одного из которых (левый в зале двери) можно вытащить из кар-

мана ключ. Теперь включайте микроволновую печь на столе и прячьтесь в соседней комнате. Как только появившийся солдат решит проверить, в чем дело, закрывайте его в комнате с помощью ключа и идите дальше. В винном погребе вы столкнетесь с довольно непростой загадкой, решение которой можно найти, внимательно изучив карту путешествий святого Стефана.

Итак, последовательность вытаскивания бутылок следующая: зеленая – красная левая – красная правая – белая – синяя. Пройдите в открывшуюся дверь и идите по коридору в большой зал. Двигайтесь вдоль стены, проходите за алтарем и следуйте к дальней двери.

Подойдите к средней статуе и прочитайте надпись у ее основания. Это цитата из Библии, которая одновременно является шифром для открытия секретного прохода. Чтобы расшифровать ее, вам придется снова постараться в предыдущий зал и найти эту цитату в книге, стоящей рядом с алтарем. Возвращайтесь назад и установите на часах время, согласно номеру стиха из писания. Заходите в открывшийся за статуей проход. После присвоения Джорджу рыцарского титула, магистр отдаст ему третий камень и отправит нашего героя в Египет.

Николь случайно задела колонну, и теперь Джорджу необходимо незаметно пробраться мимо патруля и присоединиться к девушке. Двигайтесь очень осторожно, и только в то время, когда солдаты будут достаточно далеко от вас. Используйте рычаг домкрата, чтобы открыть дверь в склепе.



Внутри вас ожидает встреча с Анубисом и головоломка со статуэтками. Итак, сначала переправьте фигуру killer, затем статуэтку brother, далее статуэтку witness, и, наконец, вернитесь за killer.

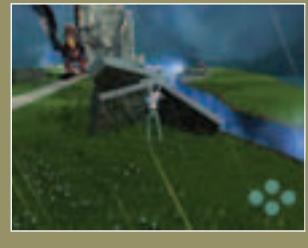
Теперь вас ждет длинный ролик, в течение которого нужно будет дважды использовать кнопку «действие». После

его окончания забирайте Solomon Key и поднимайтесь на второй этаж зала. Прозвучит взрыв, и вам необходимо будет подвинуть камни к уступу, выбравшись таким образом на поверхность. Теперь вам предстоит путешествие в Англию, но на этот раз Бруно не сможет вас сопровождать – он навсегда остался в египетском храме.

GLASTONBURY

Верный друг Гарри довез вас на своем самолете до знакомого места. Направляйтесь к дому в конце улицы и двигайте ящики так, чтобы можно было подняться по стене. Перед финальной битвой Джордж спускается в подземелье и забирает меч.

Впереди сражение с драконом. Будьте осторожны, уворачиваясь от огненных атак монстра и подбежав к нему, поразите дракона мечом. На этом ваше путешествие закончится. Только обязательно досмотрите финальный ролик до конца – сюрприз гарантирован.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ИРАНО-ИРАКСКАЯ ВОЙНА 1980-1988
ЯВЛЯЕТСЯ САМЫМ КРУПНЫМ ВООРУЖЕННЫМ
ПРОТИВОСТОЯНИЕМ НА ЗЕМЛЕ ПОСЛЕ 1945



ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ
СОВЕТСКОГО И АМЕРИКАНСКОГО
СОВРЕМЕННОГО ОРУЖИЯ!
ДНЕВНЫЕ, НОЧНЫЕ, ВЕЧЕРНИЕ СЦЕНАРИИ,
ДО 2000 ЮНИТОВ,
СРАЖАЮЩИХСЯ ОДНОВРЕМЕННО!



Persian
Gulf

KUWAIT

ВОЙНА В ЗАЛИВЕ



©2004 "Red Ice". All rights reserved. ©2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» • www.russo-bit-m.ru
Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 • Изготовлено в России • Отдел продаж: office@russo-bit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russo-bit-m.ru; (095) 212-27-90, а также на форуме Руссобит-М по адресу: <http://www.russo-bit-m.ru/forums/>



НОВАЯ МАРКА АКУСТИКИ НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ

На российский рынок акустических систем вышла компания JetBalance, представив под одноименным названием несколько лицеек своей продукции. Причем, стоит отметить, что в скором времени будут предложены сразу десятки различных комплектов колонок для ПК, сильно отличающиеся ценой, дизайном и конфигура-

цией. Например, среди недорогих решений в промежутке \$4-\$30 будут доступны как динамики стандартной формы, так и выполненные в менее традиционных формах, подобно изображеному на фото варианту. Оптимальные для домашнего использования комплекты 4.1 (4 колонки + сабвуфер) обойдутся не более чем в \$50.



НОВИНКИ ОТ LOGITECH



Недавно в Москве в офисе дистрибуторской компании Алион прошла презентация, посвященная официальному выходу на российский рынок новых продуктов компании Logitech. Первым из них является комплект, состоящий из необычной беспроводной клавиатуры, мыши и контроллера Bluetooth, с помощью которого осуществляется передача данных между девайсами и ПК. Также он способен подключаться к любым КПК и сотовым телефонам с поддержкой данного стандарта. Второй новинкой представлена веб-камера, которая помимо отличных технических характеристик обладает инновационной разработкой российских ученых – «глаз» камеры автоматически ловит лицо человека сидящего перед ней. И даже если он встанет и отойдет, камера сама на него «нацелится», поэтому полностью отпадает необходимость сидеть перед монитором подобно пионеру-первокласснику. По словам представителей компании, поставки этих устройств в российские магазины уже начались.



КОНЦЕПЦИЯ ПК БУДУЩЕГО ОТ ACER

На прошедшей всемирной конференции Acer Global Press Conference 2003 была анонсирована концепция ПК будущего в видеении ее от Acer. По словам представителей компании, ставшая обычной гонка за максимальной производительностью больше приводит к ценовым войнам между крупнейшими производителями готовых ПК, и все меньше удовлетворяет потребности конечных покупателей. Сегодня компьютер может с минимальными затратами на его апгрейд заменить различную бытовую технику – телевизор, домашний кинотеатр, музыкальный центр и многое другое. Именно такие функции намерена компания заложить в свою новую линейку Aspire E PC, при чем максимально упростив их использование. Фактически это будет байрбон-система, подобная комплектам MSI Mega-PC, о которых мы писали в номере 24 (153), однако, Acer намерена предлагать пользователю систему «под ключ», в которую будут входить даже беспроводная мышка и клавиатура. Данный факт, служит еще одним подтверждением того, что байрбон это отнюдь не только маленький корпус, а совершенно иной тип ПК, более функциональный и дружественный пользователю.

MP3 ПЛЕЕР CREATIVE С 4-ГИГАБАЙТНЫМ ЖЕСТКИМ ДИСКОМ

Спору нет, линейка mp3-плееров Creative Nomad, интересна и довольно доступна по цене, особенно учитывая объем встроенного винчестера. Но ведь немало и тех пользователей, которым совсем не нужны 20 и более гигабайт свободного дискового пространства для музыки, многих не устраивает некоторая громоздкость устройства. Решив совместить достаточно большую емкость с минимальным размером, компания выпустила новинку под названием Creative MuVo 2. Отличительной ее особенностью, является то, что в качестве встроенного устройства хранения данных выступает миниатюрный жесткий диск формата CF Type II объемом 4 Гигабайта, что совсем не мало, ведь это порядка 1000 песен в формате mp3. Для соединения с компьютером используется интерфейс USB 2.0, что обеспечивает большую скорость передачи данных. Причем, что немаловажно, для передачи не требуется установки никакого дополнительного программного обеспечения. Цена новинки не слишком мала, но вполне адекватна ее уровню, – \$350.



2-ГИГАБАЙТНАЯ ФЛЭШ-КАРТА TAKEMS

Понемногу набирающая известность и на нашем рынке, компания TakeMS (MS – Memory Solution), расширила ассортимент предлагаемой ей продукции новой флеш-картой стандарта CF объемом 2 гигабайта. Свою новинку компания позиционирует как оптимальное решение для владельцев 4-х и более мегапиксельных цифровых камер. Нельзя сказать, что модели от TakeMS

чем-то разительно отличаются от аналогичных решений, однако нередко они более доступны как по цене, так и по наличию в магазинах. В Европе же, этот бренд широко распространен и заслужил репутацию качественных и недорогих продуктов. Поставки, по словам производителя, уже начались, и встретить ее совсем скоро можно будет и в российских магазинах.



ТИХИЙ ГИГАНТ ОТ GIGABYTE

Тайваньская компания Gigabyte решила побороться за тишину в системном блоке ПК, выпустив кулер для процессоров Pentium 4, AMD K7 и K8. Обещают, что эта немалых размеров новинка обеспечит достойное охлаждение даже самым «горячим» и быстрым чипам, оставаясь при этом весьма тихой в работе. Ее основание сделано из меди, что вполне обычно для качественных систем охлаждения. Сам вентилятор заключен в своеобразную трубу из рассеивающих тепло ребер, что также способствует снижению шума. Заслуживает внимания забота компании об удобстве пользователей – если нет необходимости в работе кулера на все возможные 4000 об/мин, можно его «успокоить», повернув колесико на выносной 3.5-дюймовой панели. Органы управления вентилятором, также могут быть выведены сзади корпуса, что, правда, не слишком удобно. Новинка должна понравиться и моддерам – встроенные светоиды помогут кулеру органично влияться в сверкающий всеми цветами радуги системный блок.



ПЛАТА GIGABYTE НА RADEON 9100 IGP

Похоже, с новым системным чипсетом канадской компании ATI повезет больше, чем с ее первыми разработками в этой области, которые, мягко говоря, не удались. К группе производителей плат на наборе системной логики ATI Radeon 9100 добавился тайваньский гигант Gigabyte, анонсировав материнскую плату GA-8TRS300M. Новинка поддерживает процессоры P4 с частотой системной шины до 800 МГц, а также имеет 4 разъема DDR 400 памяти. Остальные характеристики вполне стандартны для плат такого класса. Однако стоит напомнить,



что платформа Radeon 9100 IGP включает в себя интегрированное графическое ядро Radeon 9200. Конечно, оно не является верхом производительности, но для использования в бюджетной системе его будет вполне достаточно. Впрочем, карта не лишена и обычного AGP 8X слота, что серьезно расширит сферу ее применения. Судя по всему, ATI не дают покоя лавры nVidia, неплохо закрепившейся на рынке чипсетов для процессоров AMD, а ведь начиналось все с идеи выпуска плат с достойным интегрированным видеорядом...

EPSON РАСШИРЯЕТ ПИНЕЙКУ МФУ

Широко известная российским пользователям компания Epson расширила список предлагаемых МФУ (Мультифункциональные устройства) модели CX5400 и CX6400. Новинки обладают, как высоким качеством печати (максимальное разрешение составляет 5760x1440 dpi), так и достойным максимальным разрешением при сканировании (вплоть до 1200x2400 dpi). Скорость печати достаточно велика – до 11 цветных страниц А4 в минуту. Высокое качество работы также обеспечивает использование пигментных чернил DURABrite, что позволяет печатать с большим разрешением на самой обычной бумаге. Для тех, кто незнаком с устройством МФУ, добавим, что в этих моделях также есть очень полезная функция копирования до



e-shop

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

GAME BOY ADVANCE



Технические параметры:

Процессор: 32-Bit ARM
Память: 32-96 KB VRAM (в CPU), 256 KB
Экран: 2.9" TFT с отражающей матрицей (40.8 мм x 61.2 мм)
Разрешение и цвет: 240x160 пикселей, 32.768 возможных цветов
Размеры (ШxВxТ): 144.5 x 82 x 24.5 мм
Вес: 140 г
Питание: 2 батареи класса AA (15 часов)
Носители данных: картриджи
Другое: Стереозвук, совместим с играми для Game Boy и Game Boy Color

\$89.99

Технические спецификации только для GBA SP:

* Интегрированная подсветка LCD экрана*. Входящая в комплект перезаряжаемая Lithium Ion батарея, способная работать 10 часов безостановочной игры, заряжаемая всего 3 часа



The Sims:
Bustin' Out



Top Gear Rally



Super Mario Bros 3:
Super Mario Advance 4



Shining Soul



Onimusha Tactics



Sonic Advance 2

МЫ ЛЮБИМ наших покупателей!

...именно поэтому в канун Дня Влюбленных мы дарим подарки!*
при оформлении заказа просто назови пароль "Операция Святой Валентин" И ПОДАРОК ТВОЙ!
*акция проводится с 13 по 15 февраля

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – pt
с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574



РУЛЬ THRUSTMASTER ENZO FERRARI FORCE GT (PS2)

FERRARI OFFICIAL LICENSED PRODUCT

РАЗУМКИН МИХАИЛ RAZUM@GAMELAND.RU

Еще совсем недавно, в предыдущем обзоре рулей для PS2, я говорил, что эта ниша заполнена на нашем рынке чрезвычайно слабо. И анонс компании «Алион» о начале официальных продаж в России целой линейки аксессуаров для видеоприставок от известнейшего в этой области бренда фирмы Thrustmaster был для меня настоящим «громом среди ясного неба». Для сегодняшнего теста я отобрал три модели рулей. Посмотрим, удастся ли им превзойти результат Logitech Driving Force.

test_lab благодарит компанию «Алион» (т. 727-18-18) за предоставленное для тестирования оборудование.

Если вы перелистнете страницу, то вашему вниманию предстанет более крупный тест рулевых манипуляторов, но уже для персональных компьютеров. Таким образом, после прочтения обоих материалов у вас должно появиться четкое представление практически обо всех предложениях этого сегмента рынка. А поскольку сегодня тесту подвергнутся три руля от одной компании, то и построен он будет не совсем обычно. Основное внимание я уделю старшей модели – Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT, как наиболее продвинутой и совершенной, а для двух оставшихся (Thrustmaster 360Modena Force GT и Thrustmaster 360Modena Yellow Edition) мы ограничимся лишь описанием основных отличий.

Как вы заметили, в названии рулей присутствуют довольно непривычные для нашего уха слова «Enzo», «Modena». Объясняется это довольно просто – чтобы привлечь к своей продукции дополнительное внимание, Thrustmaster приобрела лицензию на изготовление точных копий автомобильных рулей знаменитой марки Ferrari. Так что логотип с вздыбившимся конем, окружающий все «баранки» в нашем тесте, – это не случайность, а результат грамотной работы маркетологов. Странные же словечки – не более чем названия различных моделей Ferrari.



Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT – единственный реальный конкурент Logitech Driving Force.



Итак, Enzo Ferrari Force GT, – по заявлению разработчиков, руль, совместимый со всеми играми для PS2. Первое, что бросилось мне в глаза после вскрытия коробки, – наличие дополнительной русскоязычной инструкции, так что недопонимания при подключении устройства у вас возникнуть не должно. По основным характеристикам этот руль



110 У.Е.



левой манипулятор полностью идентичен рассмотренной ранее модели от Logitech, хотя есть и различия. Например, Enzo Ferrari Force GT не приспособлен для размещения непосредственно на коленях игрока, и для игры вам придется позаботиться о подходящем столе. Зато вместо двух традиционных шифтов, располагающихся прямо за рулевым колесом, у этой модели их сразу четыре: два цифровых – для переключения передач (верхняя пара) и два аналоговых – для имитации «газа» и «тормоза» при игре без педалей (нижняя пара). Кроме того, если обычно у рулей горизонтальная ось поворачивается на 90 градусов в обе стороны, то здесь этот угол увеличился до 120.

Кнопки на лицевой панели руля расположены в точности как и у оригинала. Чтобы достичь большего сходства, дизайнеры даже пошли на весьма неудобное решение, – кнопки не имеют привычной для нас разметки

«крест», «круг» и так далее. Вместо этого под ними имеются соответствующие подписи, по стилистике схожие с настоящей Ferrari Enzo. Однако стопроцентную копию создать все же не удалось, так как пришлось дополнительно разместить крестовину курсора и дополнительную кнопку переключения режимов (см. ниже). В целом на передней



Все рули нашего теста крепятся к столешнице совершенно одинаковыми зажимами. Они просты по конструкции и не вызывают никаких трудностей при установке, обеспечивая при этом устойчивое соединение.

Перед вами символ роскоши и шика – настоящая Ferrari Enzo. Обратите внимание, насколько похожи прототип и игровое устройство, которое многие из вас могут без особого труда приобрести.

THRUSTMASTER 360MODENA FORCE GT

Это ближайший родственник руля, рассмотренного в основном тексте. Он также копирует рулевое колесо Ferrari, только уже модели Modena. Но поскольку на передней панели оригинала управляющие кнопки вообще отсутствуют, то дизайнерам пришлось размещать их самим. В итоге мы имеем привычное расположение кнопок и знакомую символику DualShock2. Шифтов только два и при желании они могут выполнять роль педалей. Руль выполнен из менее качественных материалов, чем модель Enzo, зато великолепно приспособлен для игры «без стола». Крепеж настолько удобно и одновременно надежно фиксирует устройство на ваших коленях, что его однозначно можно признать лучшим в своем классе!

Thrustmaster Modena 360 Force GT не имеет USB-интерфейса, поэтому в играх с автоопределением контроллеров опознается, как обычный джойстик (учтите это при настройках). И только в Colin McRae Rally 4, с его возможностью ручной установки управляющих устройств, удалось сделать испытуемого настоящим Steering Wheel (рулевое колесо с англ.). Очевидно, именно отсутствие USB привело и к некорректной работе обратной связи. При ее включении руль начнет трясти даже на ровной дороге. Так что наиболее адекватной оказалась игра с фибропропорцией, при этом Force Feedback работает лишь как сопротивление повороту руля. Отмету также, что руль может работать не только на PS2, но и на первой PlayStation или PS one.

Маленький совет: если руль во время игры ведет себя странно, зажмите одновременно start и select – это приведет к его автоматической калибровке.

95 У.Е.



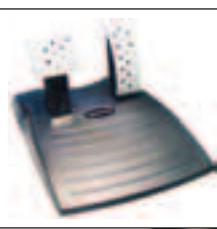
панели рулевого колеса разместилось девять кнопок управления. Кроме шести стандартных, есть еще две, которые в реальности, очевидно, управляют сигналом поворота, а в игровом варианте им пришлось взять на себя функцию нижней пары шифтов DualShock2. Девятая кнопка отвечает за режимы работы руля. Их два: автоцентрирование плюс обратная связь и просто автоцентрирование. Все кнопки расположены весьма удобно (стоило ли особо сомневаться, ведь над их расположением корпели инженеры самой Ferrari). Небольшое неудобство вызывает лишь упомянутое отсутствие оригинальной разметки DualShock, но после нескольких часов игры, вы уже не будете путать «Круг» и «Треугольник». Само рулевое колесо благодаря эргономическим обводам и мягким резиновым вставкам очень удобно ложится в руки. Верхняя часть баранки немного отходит от формы классического кольца (очевидно, следуя за оригина-

лом) и выполнена из очень гладкого пластика с интересной текстурой. А все вместе это обеспечивает небывалое удобство при игре. Стоит отметить весьма странный способ подключения Enzo Ferrari Force GT. Если Logitech Driving Force подсоединяется к порту USB, Fanatec Speedster 3 – к порту джойстика, то наш герой оборудован сразу обоими штекерами. Во время игровых тестов руль прекрасно определился на большинстве гонок. В Need for Speed и GT3 даже удалось пройти калибровку. А вот первая часть WRC принимать это устройство за руль не захотела. И нормальная игра стала возможна только после установки в опциях в качестве органа управления обычного джойстика. Более мелкие «артефакты» встречались и в других играх. Например, в Colin McRae Rally 4 при одновременном нажатии на обе педали на экране появлялась надпись, сообщающая об отключении контроллера. Но все подоб-

THRUSTMASTER 360MODENA YELLOW EDITION

Самый простой вариант рулевого манипулятора в нашем тесте; очевидно желтые модели Ferrari не пользовались таким спросом, как красные. Конструктивно руль близок к Fanatec Speedster 3, так как не имеет обратной связи, а сопротивление при повороте осуществляется обычной пружиной. Дополнительные ощущения от игры призваны создавать два фибромотора, встроенных непосредственно в обод рулевого колеса. Вместе с тем он менее продуман в плане эргономики – рулевое колесо целиком выполнено из пластика и даже не имеет резиновых вставок. 360Modena Yellow Edition также подключается к порту джойстика, а значит и определяться будет лишь как обычный DualShock2. Отсутствие же собственных возможностей по калибровке, как у Speedster 3, делает его весьма непростым для освоения (у руля очень большая мертвая зона). Хотя отчасти эта проблема решается за счет внутренних настроек игры (steering). Как и модель Enzo, он имеет четыре шифта позади рулевого колеса (пара цифровых и пара аналоговых) и не может размещаться непосредственно на коленях у игрока, так что стол вам понадобится обязательно.

Тем не менее, отсутствие USB-порта и Force Feedback позволило уменьшить размеры руля, добиться совместимости с PS one, а главное – значительно снизить цену. Он почти в полтора раза дешевле своих старших собратьев, при этом все так же украшен знаменитой итальянской ложадкой.



62 У.Е.

ные мелочи легко устраняются дополнительным переключателем, расположенным чуть левее рулевого колеса и имеющим два положения: «Игра А» и «Игра Б». Force Feedback или обратная связь работает великолепно, ради этого ощущения можно пойти на жертву в виде наличия внешнего блока питания с недостаточно длинным проводом. Удары о борт другой машины или о препятствия, смена покрытия под колесами, резкий поворот – все это ощутимо отразится на поведении рулевого колеса под вашими руками. Хотя надо отметить, что сопротивление и подрагивание будут не такими уж сильными. Так что этот руль можно смело рекомендовать тем, кому «поведение» логitech Driving Force показалось чересчур резким. Для завершения картины осталось лишь описать педальный блок. Он достаточно массивен и целиком выполнен из пластика. В основании расположено пять резиновых вставок, кото-

рые должны обеспечивать устойчивое сцепление с полом. Наши испытания проходили на ковровине, и при этом блок ни разу не сместился. Педали имеют плавный ход и, как и положено, левая педаль (газ) оказалась более мягкой, чем «тормозная». Интересная деталь – у всех трех рассматриваемых в этом тесте моделей педальный блок абсолютно одинаков. Различаются лишь цветовые решения. В целом Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT как по сравнению с ближайшими конкурентами, так и по сравнению с собратьями, показал себя с самой лучшей стороны. Он однозначно опережает по своим характеристикам и эксплуатационным качествам практически все виденные мной модели. И хотя достижений инженеров Logitech ему превзойти не удалось, этот руль однозначно заслуживает почетного второго места и на данный момент является единственным реальным соперником Logitech Driving Force. ■

ГОНЯЙТЕСЬ РУЛЬНО!

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ РУЛЕЙ ДЛЯ РС

Играть в гоночные симуляторы и аркадные гонки на РС можно и на клавиатуре. Но совсем другое дело – когда под ногами настоящие педали, одна рука лежит на изгибе рулевого колеса, а другая – на рычаге переключения скоростей. Для полного эффекта осталось почувствовать неровности дороги и сопротивление руля при входе в крутой поворот. Испытать все это и на пороге увеличить удовольствие от компьютерных автогонок позволяют игровые устройства, имитирующие элементы управления автомобиля. В сегодняшнем обзоре мы протестировали девять моделей в категории до \$150.

Как правило, все подобные устройства имеют схожую конструкцию. Игровой руль имитирует, собственно, саму рулевую колонку и педали, он может быть снабжен рукояткой переключения скоростей. Дополнительные функции, такие как ручной тормоз, турбоускорение, смена вида, включение дворников и противотуманных фар (в раллийных симуляторах), задействуются дополнительными кнопками, расположенными в центре и на ободе руля.

БЮДЖЕТ

Разбить рулевые манипуляторы по ценовым категориям достаточно сложно. Если подойти с абсолютной точки зрения, то high-end – это устройства, за которые придется выложить порядка \$2000, педальный блок здесь имеет три педали, включая «сцепление», снабжен пневматической системой сопротивления и весит около десяти килограммов. По сути вы получаете практически полную имитацию управляемых устройств настоящего автомобиля. Опять же с абсолютной точки зрения герои нашего обзора должны быть отнесены в бюджетную категорию. Но поскольку описанные выше рули вы вряд ли увидите в продаже, то в действительности high-end-устройства располагаются в ценовой категории выше \$200 и обязательно оборудованы Force Feedback, отдельной рукояткой переключения передач и углом поворота более 180 градусов. Наличие Force Feedback однозначно перекидывает руль в среднюю ценовую категорию и приближает его цену к \$100 и более. Бюджетные рули не имеют обратной связи, мало того, у них может отсутствовать даже педальный блок. Зато и цена падает, как правило, до \$50-60.

РУЛЕВАЯ КОЛОНКА

Сегодня на рынке представлены модели самых разнообразных форм и размеров. Некоторые являются копией реальных элементов управления известных автомобилей. Например, Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel имитирует болид Формулы-1, Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback – спортивный автомобиль Ferrari Enzo. Размеры рулевого колеса также отличаются, поэтому перед покупкой необходимо примерить его к вашей руке. Вес и габариты корпусов изменяются в зависимости от функциональности руля (наличия Force Feedback, то есть обратной связи) и способа реализации его механической части. Руль может быть довольно компактным (Saitek R80 Sports Wheel) или же иметь внушительные размеры (Thrustmaster F1 Force

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит компании «Алион» (т. 727-18-18), «Бородат» (www.genius.ru), «Иглако» (т. 488-24-74) за предоставленное для тестирования оборудование.

Feedback Racing Wheel). Рулевая колонка обычно крепится к столу струбциной, поставляемой в комплекте, могут присутствовать дополнительные захвата и крепления. Так что при покупке манипулятора придется учесть толщину вашего стола, наличие перекладин и полочки для клавиатуры под крышкой и соотнести их с шириной захвата струбцины. Из общего ряда выделяются Saitek R220 Digital Sports Wheel и Saitek R440 Force Feedback, форма которых позволяет сносно играть, расположив устройство на коленях.

Совет. Тщательно измерьте ваш стол перед тем, как выбирать и покупать руль.

Для плотного сцепления с поверхностью стола на основании рулевой колонки находятся резиновые накладки или присоски. Размер накладок и качество присосок также очень важны для комфортной игры.

Удобство руля напрямую зависит от материалов, из которых он изготовлен. В бюджетных моделях производители обычно используют пластмассу и резину, в более дорогих иногда – металл (Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel). Наличие рифленых резиновых накладок на рулевом колесе является несомненным достоинством.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

C Force Feedback	Force Feedback
Thrustmaster Enzo	Force Feedback
Ferrari Force Feedback	Без Force Feedback
Thrustmaster F1 Force	Genius Racing Wheel
Feedback Racing Wheel	Speed Wheel 3
Logitech MOMO	Saitek R220 Digital
Racing Force Feedback	Sports Wheel
Wheel	Saitek R100 USB
Genius Speed Wheel	Sports Wheel
Force Feedback	Saitek R80
Saitek R440	Sports Wheel

Большое значение имеет угол поворота руля. Чем он больше, тем точнее игровая программа будет реагировать на действия пользователя. Минимальный в обзоре угол поворота имеют рули без Force Feedback (180 градусов), максимальный – Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel (240 градусов). Возможность изменения угла наклона рулевой оси встречается очень редко и только на самых дорогих моделях.

ПЕДАЛЬНЫЙ БЛОК

Большинство игровых рулей имеют в комплекте педальный блок с двумя аналоговыми педалями (реакция программы зависит от силы нажатия). В нашем обзоре он отсутствует только у Saitek R80 Sports Wheel. Основные требования к этому элементу манипулятора – это устойчивость, а также упругость и плавный ход педалей. Наибольшей устойчивостью обладают педальные блоки с массивным металлическим основанием (Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel), однако у большинства моделей они целиком выполнены из

пластмассы. Тем не менее, необходимо обратить внимание на размер и форму основания, а также на наличие достаточно широких резиновых накладок на основании, которые должны обеспечить неподвижность блока на полу. Подвижные части педального блока недорогих рулей также сделаны из пластмассы, однако при аккуратном использовании это практически не сказывается на сроке службы манипуляторов. Площадки педалей имеют рифленую поверхность, что обеспечивает устойчивое сцепление со стопой. Упругость педалей различна и зависит от жесткости пружины. На наш взгляд, педали должны нажиматься с определенным усилием, что более реалистично, причем «тормоз» должен быть несколько более «жестким», чем «газ». Реализация педалей, как правило, стандартна: они утапливаются в основание педального блока. Исключение составляют Saitek R220 Digital Sports Wheel и Saitek R440 Force Feedback, педали которых приподняты над полом на кронштейне.

ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Переключение передач (для тех, кто предпочитает ручную коробку) и другие функции, различающиеся в зависимости от конкретного симулятора или аркадной гонки, назначаются на дополнительные элементы управления. За рулевым колесом могут располагаться шифты, цифровые лопатки, на которые обычно установлена функция переключения передач, и (или) аналоговые лопатки, дублирующие функции педалей. Переключение передач может осуществляться с помощью дополнительной рукоятки соответствующего вида (Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel), что чрезвычайно удобно, хотя и проигрывает шестипозиционным рычагам у high-end моделей. Функции ручного тормоза, противотуманных фар, дворников, турбоускорения и тому подобные могут быть установлены на программируемые кнопки, расположенные на рулевом колесе и в центре руля. Наиболее полный набор элементов управления в обзоре обладают Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel и Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback, которые кроме четырех шифтов имеют восемь кнопок и крестовину управления, как на джойпадах.

Кроме этого на руль могут быть вынесены кнопка отключения отдачи, кнопка калибровки, индикаторы питания и Force Feedback, а также элементы дизайна, такие как инерционная световая шкала у Saitek R440 Force Feedback.

FORCE FEEDBACK

Force Feedback (обратная связь) – функция, позволяющая имитировать интерактивную реакцию манипулятора на действия пользователя и игровое окружение, которая выражается в сопротивлении манипулятора при повороте, вибрации и произвольные мини-повороты руля при езде по неровной поверхности, толчках при столкновениях и так далее. Механический Force Feedback реализуется сервоприводом, располагающимся внутри корпуса манипулятора. Связь оси руля с сервоприводом может быть обеспечена посредством зубчатой передачи либо с использованием ремней или тросов. При использовании



THRUSTMASTER ENZO FERRARI FORCE FEEDBACK

Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback – точная копия рулевого блока Ferrari Enzo.



Измерения (ШxВxГ, см): 2 аналоговых шифта
 - руль: 31x27x33 8 программируемых
 - педали: 25x16x31 кнопок
Угол поворота руля 1 D-Pad
 (гр.): 220 1 кнопка отключения
Элементы управления: Force Feedback
 2 цифровых шифта Force Feedback: да

ЦЕНА (У.Е.): 105

Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback является точной копией элементов управления автомобиля Ferrari Enzo. Руль очень компактный и имеет простой и в то же время стильный дизайн. Небольшое по размеру рулевое колесо сделано из рифленой пластмассы с рельефными резиновыми вставками. Кнопки и обе пары шифтов расположены удобно и легкодоступны. Широкая струбцина и позволяет закрепить руль, даже если под крышкой стола есть полочка для клавиатуры. Педальный блок устойчив, педали упругие, причем «газ» ощущается мягче «тормоза».

Драйверы устройства легко устанавливаются с прилагающимся CD, руль не требует калибровки. В Windows XP наблюдается необычная реакция на режим Stand By: рулевое колесо выворачивается до упора, сервопривод не отключается, устройство начинает греться до полного отключения питания (очевидно, это связано с некорректной работой функции самоцентрирования).

В игре руль не очень тугой, но Feedback чувствительный. Удачно имитируются крутые повороты и боковые удары. Лобовой удар сопровождается вибрацией. Заметен эффект «зубцов». При «поломке» виртуального автомобиля появляется вибрация, которая, к сожалению, не отключается до перезагрузки игры.



THRUSTMASTER F1 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel – еще одна копия реальности.



Измерения (ШxВxГ, см): 2 аналоговых шифта
 - руль: 29x28x33 8 программируемых
 - педали: 27x17x31 кнопок
Угол поворота руля 1 D-Pad
 (гр.): 240 1 кнопка отключения
Элементы управления: Force Feedback
 1 коромысло переключения передач 1 кнопка калибровки
 Force Feedback: да

ЦЕНА (У.Е.): 180

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel вновь копирует управление реального авто, но теперь – болида Formula-1. Рулевая колонка довольно массивна. Штурвал большой, имеет специфическую форму, выполнен из гладкой пластмассы и снабжен резиновыми вставками. Кнопки и шифты расположены далеко друг от друга, поэтому дотянуться до необходимых элементов управления сложно. Струбцина не очень широкая, поэтому руль удалось установить только на выдвижную полку для клавиатуры. Педальный блок имеет массивное основание и потому устойчив. Педали жесткие, пластмассовые с металлическими платформами.

Драйверы легко инсталлируются с CD, калибровка не требуется. Сервопривод имеет ременную передачу, поэтому обратная связь плавная, хотя иногда чувствуется дрожание. В игре сопротивление руля сильное, но боковые удары ощущаются слабо. При заносах сопротивление отключается, что делает эффект потери управления более реалистичным. При виртуальной поломке автомобиля наблюдается та же проблема, что и у Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback. В целом, руль немного неудобен, а педали жестковаты, но что вы хотите – все как на настоящих болидах F1!



LOGITECH MOMO RACING FORCE FEEDBACK WHEEL

Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel снабжен удобным рычагом переключения скоростей.



Измерения (ШxВxГ, см): 2 цифровых шифта
 - руль: 35x26x38 6 программируемых
 - педали: 32x16x34 кнопок
Угол поворота руля Force Feedback: да
 (гр.): 200
Элементы управления: 1 рычаг для переключе-

ЦЕНА (У.Е.): 150

Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel имеет приятный строгий дизайн, хотя несколько великоват по размеру. Рулевое колесо небольшое и целиком покрыто резиной с рифлеными секциями. Из всех остальных рулей эту модель выделяет наличие отдельной рукоятки для переключения скоростей, хотя классические шифты за рулевым колесом также присутствуют. Кнопки также удобны. Струбцина и дополнительные крепления позволяют надежно закрепить руль на крышке стола, но полка для клавиатуры будет мешать. Педальный блок очень устойчив. Педали – средней упругости, «газ» и «тормоз» значительно различаются. Установка руля не вызывает проблем, калибровка не требуется.

Force Feedback выполнен на зубчатой передаче, но «эффект зубцов» не возникает, сопротивление руля сильное, но плавное. В игре не потребовалось настраивать управление – необходимые функции установлены на нужные элементы управления по умолчанию. Отдача чувствуется хорошо – ощущимы боковые удары, неровная поверхность, заносы. При начале нового заезда руль автоматически поворачивается в исходное положение. Долгая игра не вызвала неудобств и усталости. Удобство, красивое исполнение и реалистичность управления позволяют присудить этой модели награду «Выбор редакции».


GENIUS SPEED WHEEL FORCE FEEDBACK

Genius Speed Wheel Force Feedback сразу бросается в глаза стильными красными накладками.



Измерения (ШхВхГ, см): 2 цифровых шифта
- руль: 28x28x39
- педали: 30x15x34
Угол поворота руля (гр.): 210
Элементы управления: Force Feedback: да

ЦЕНА (У.Е.): 105

Genius Speed Wheel Force Feedback достаточно массивен и крепится к столу двумя струбцинами, причем набалдашники винтов заметно мешают ногам. Полка для клавиатуры должна быть широкой, так как устанавливать манипулятор придется, скорее всего, на нее. Рулевое колесо большое, но удобное, имеет красные резиновые вставки с выемками под большие пальцы. Оба шифта и кнопки легкодоступны. Педальный блок массивный и устойчивый, хотя педали нежесткие.

С прилагаемого CD драйверы устанавливаются откалибровка – пришлось загрузить их с сайта производителя. Калибровка обязательна после каждой перезагрузки компьютера – курсор дергается, пока 2-3 раза не будут нажаты педали и повернут руль. Устройство вызывает проблемы с загрузкой компьютера.

В игре необходимо тщательно настроить функции управления. Force Feedback выполнен на зубчатой передаче, однако «эффект зубцов» не очень заметен. Отдача довольно слабая. Плохая калибровка затрудняет управление. Возвращение руля бросает машину в сторону, и выйти из заноса очень сложно. Иногда руль «зависает»: сбиваются функции управления, либо отключается обратная связь.

зубчатой передачи удается реалистично имитировать такие эффекты, как езда по гравию и дрожание при запуске двигателя, однако при повороте виртуального автомобиля может наблюдаться эффект «проскальзывания зубцов». При использовании ремней или троек сопротивление более плавное, однако не


GENIUS RACING WHEEL SPEED WHEEL 3

Genius Racing Wheel Speed Wheel 3 – простой, но стильный дизайн.



Измерения (ШхВхГ, см): Элементы управления:
- руль: 27x25x32
- педали: 31x14x32
Угол поворота руля (гр.): 180

ЦЕНА (У.Е.): 55

Genius Racing Wheel Speed Wheel 3 – руль имеет строгий дизайн, а отсутствие Force Feedback делает его компактным. Устройство крепится к столу двумя съемными металлическими струбцинами, но прижимают они его не очень хорошо. Большого пространства на столе не требуется. Рулевое колесо среднего размера и сделано из шероховатой пластмассы. Кнопки небольшие, но выпуклые и хорошо нащупываются, а шифты легкодоступны. Пружина в рулевой колонке сопротивляется вращению руля. Педальный блок также отличается компактностью, при этом он устойчив и оснащен нежесткими и упругими педалями. Эта модель обходится без дополнительного блока питания, так как питать нечего...

Установка драйверов производится автоматически

при подключении устройства к USB. Руль не требует калибровки. В игре управлять машиной сложно из-за отсутствия отдачи, но приспособиться можно. У руля ощущаются «слепые зоны» – небольшое отклонение колеса не вызывает эффекта, поэтому повернуть точно нелегко, и трассу приходится проходить, петляя, как заяц. Однако этот руль позволяет вписываться в самые крутые повороты. Всю трассу можно легко пройти, не убирая ногу с педали газа.

В целом, руль оставил приятные впечатления, хотя без отдачи гонка многое теряет.

которые эффекты сымитировать невозможно. Отметим также, что ремни более долговечны, чем пластмассовые шестерни. В рулях без отдачи сопротивление манипулятора реализуется посредством пружины,


SAITEK R440 FORCE FEEDBACK

Saitek R440 Force Feedback выделяется своим необычным исполнением.



Измерения (ШхВхГ, см): Элементы управления:
- руль: 27x26x30
- педали: 22x14x38
Угол поворота руля (гр.): 180

ЦЕНА (У.Е.): 140

Saitek R440 Force Feedback имеет очень стильный дизайн и необычно компактное и крепкое, «вандалоустойчивое» исполнение. Можно играть, просто расположив руль на коленях. Тем не менее, лучше надежно закрепить устройство на столе съемной струбциной. Рулевое колесо – среднего размера, сделано из шероховатой пластмассы и снабжено рифлеными резиновыми вставками. Шифты и кнопки легкодоступны, причем одна пара из них выступает сильнее, чем другая, поэтому спутать их сложно. В центре руля есть декоративная светодиодная шкала, загораящаяся при повороте рулевого колеса. Педали закреплены на необычном кронштейне, но устойчивые и удобные, хотя не очень упругие.

Драйверы без проблем установились с прилагаемого CD, при этом дополнительной калибровки не потребовалось.

Force Feedback этой модели – самая мощная в обзоре: на крутых поворотах повернуть руль действительно сложно. Впрочем, силу отдачи можно снизить в настройках. «Эффекта зубцов» нет, но боковые удары, неровности дороги, столкновения машин имитируются лишь тряской, что не очень реалистично, а вот езда по гравию передается вполне натурально. Хорошо имитируются заносы.

Особенно интересно, что позиция руля считывается оптическим сенсором, а не механически, что улучшает чувствительность манипулятора.

Этот руль заслуживает всяческих похвал. Единственный минус – слишком короткий USB-кабель.

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ РУЛЕЙ ДЛЯ РС



SAITEK R220 DIGITAL SPORTS WHEEL

Saitek R220 Digital Sports Wheel, брат-близнец Saitek R440 Force Feedback.



Измерения (ШхВхГ, см): Элементы управления:
 - руль: 27x26x30 2 аналоговых шифта
 - педали: 22x14x38 4 программируемые
 Угол поворота руля
 (гр.): 180 кнопки
 Force Feedback: нет

ЦЕНА (У.Е.): 87

По своему исполнению Saitek R220 Digital Sports Wheel практически идентичен Saitek R440 Force Feedback. Исключение составляет реализация кнопок – они утоплены в гнезда по две, что менее удобно, так как их легко перепутать. В центре руля находится стильная эмблема Saitek, подсвечиваемая ярко-голубым диодом.

Данный руль не имеет обратной связи, сопротивление обеспечивается не очень упругой пружиной. Драйверы устанавливаются автоматически, хотя может возникнуть необходимость перезагрузить компьютер (данная проблема описана в инструкции). Калибровка не требуется.

Как и предыдущая модель, этот манипулятор построен с использованием оптического сенсора. В начале гонки машину начинает сносить в сторону, однако потом проблема исчезает. Руль также имеет большие «слепые» зоны – сделать незначительный поворот достаточно сложно. Общая чувствительность ниже, чем у Genius Racing Wheel Speed Wheel 3, – такого замечательного прохождения поворотов не наблюдается. С этим рулем вряд ли можно играть на коленях. При долгой гонке от постоянного напряжения в попытках точно спозиционировать машину очень устают руки.

В итоге Saitek R220 Digital Sports Wheel можно охарактеризовать как средний руль без обратной связи, однако отличающийся стильным дизайном.



SAITEK R100 USB SPORTS WHEEL

Saitek R100 USB Sports Wheel компактный руль без Force Feedback.



Измерения (ШхВхГ, см): Элементы управления:
 - руль: 25x26x26 2 цифровых шифта
 - педали: 24x7x16 2 программируемые
 Угол поворота руля
 (гр.): 180 кнопки
 Force Feedback: нет

ЦЕНА (У.Е.): 56

Saitek R100 USB Sports Wheel имеет очень компактное исполнение и простой строгий дизайн. Рулевое колесо выполнено из шероховатой пластмассы, резиновых вставок нет. Тем не менее, руль удобно держать в руках. Удивляет столь маленькое число органов управления. Шифты и кнопки не очень удобные: лопатки несколько коротковаты, а кнопки утоплены и находятся на внутренней кромке руля. Пружина рулевого колеса не слишком упругая, но и не слабая. Маленькие габариты позволяют легко закрепить манипулятор практически на любом столе.

Педальный блок также имеет супер-компактные размеры, однако его качество оставляет желать лучшего: блок скользит по полу, а педали очень слабые.

Драйверы устанавливаются автоматически, однако руль определяется как стандартное игровое устройство. Манипулятору просто необходимо калибровка – она постоянно сбивается и не отличается точностью. В результате в игре наблюдается эффект «залипания» элементов управления: курсор мечется по меню и сделать что-нибудь нереально. Тем не менее, руль показал очень хорошую чувствительность и отсутствие «слепых» зон. Машина адекватно реагирует на поворот руля: можно легко обехать небольшое препятствие, повороты проходятся реалистично.

В целом, манипулятор производит впечатление неудачного промежуточного продукта.



Saitek R80 Sports Wheel не имеет педалей, но это его не портит.

SAITEK R80 SPORTS WHEEL

Измерения (ШхВхГ, см): 2 аналоговых шифта
 - руль: 25x26x26 4 программируемые
 Угол поворота руля
 (гр.): 180 кнопки
 Force Feedback: нет
 Элементы управления:

ЦЕНА (У.Е.): 32

Исполнение Saitek R80 Sports Wheel аналогично Saitek R100 USB Sports Wheel. Дизайн отличается наличием стильных желтых пластмассовых вставок, а управление – наличием двух дополнительных кнопок, тоже не очень удобных. У этого комплекта отсутствуют педали – их роль выполняют два шифта. Зато обратите внимание на цену! Установка манипулятора прошла идеально – модель определилась корректно, калибровка не потребовалась.

В игре этот руль показал наилучшую управляемость из всех моделей без Force Feedback в обзоре. Машина адекватно реагирует на малейшее движение рулевого колеса, при этом ее не бросает из стороны в сторону. Как ни странно, использование шифтов вместо педалей не мешает: можно свободно крутить руль, нажимать «газ» и переключать скорости. С этим рулем легко удалось выиграть заезд на время на довольно сложной трассе.

столкновения, крутые повороты и заносы; оценивалась реакция на лобовое столкновение со столбом на большой скорости; производился «полицейский разворот» с ручным тормозом; осуществлялась езда на реверсивной передаче. ■

ВЫВОДЫ

Игровые манипуляторы, имитирующие элементы управления автомобиля и оснащенные функцией Force Feedback, позволяют получить совершенно другие ощущения от игры в автосимуляторы и аркадные гонки. Конечно, представленные рули не могут обеспечить уровня реалистичности гоночных игровых автоматов, но без такого устройства вы не сможете раскрыть и половины потенциала игры.

Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel получил «выбор редакции» за исключительные удобство, дизайн и реалистичность управления. Самая мощная обратная связь обнаружена у Saitek R440 Force Feedback («лучшая покупка»), чьи дизайн и удобство также на высоте.

а реакция на игровое окружение отсутствует, либо заменена банальным вибратором.

МЕТОДЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование производилось с точки зрения человека, не искушенного в автосимуля-

ляторах, поэтому мы тестировали рули в Need for Speed Underground, достаточно широко известной среди таких игроков. Манипуляторы проверялись в гонке на сложной трассе с соперниками, где можно в полной мере почувствовать боковые

КАК НАСТРОИТЬ РУЛЬ

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПО НАСТРОЙКЕ МАНИПУЛЯТОРА LOGITECH MOMO RACING FORCE FEEDBACK WHEEL

Производители игровых манипуляторов, особенно именитые и давно присутствующие на рынке, стараются изготовить устройство таким образом, чтобы свести действия пользователя по установке и настройке к минимуму (в идеале достаточно вставить штекер в USB). Однако каждый человек уникален, и вам, возможно, все же придется сделать определенные настройки. В целом, они похожи у всех манипуляторов. Рассмотрим настройку игрового руля на примере лучшего устройства из нашего обзора – Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel.

КРЕПЛЕНИЕ К СТОЛУ

Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel – довольно большое устройство и требует значительного места на столе. Струбцина неширокая, поэтому при наличии у вашего стола полочки для клавиатуры придется прикреплять руль к ней. Надежное крепление руля обеспечивается тремя зажимами. Чтобы получить доступ к двум из них, необходимо

снять более светлую декоративную крышку и ослабить большие пластмассовые винты, а при закреплении руля затянуть их обратно.

ПОДСОЕДИНЕНИЕ ШНУРОВ

Манипулятор имеет функцию Force Feedback, поэтому он снабжен внешним блоком питания. Подсоедините шнур блока питания к небольшому круглому гнезду на задней части корпуса руля и вткните в сеть (220В). Рядом расположен вход, похожий на COM-порт. Подсоедините к нему штекер педального блока. USB-шнур нужно подсоединить к любому USB-порту позже.

УСТАНОВКА ДРАЙВЕРОВ

Вставьте CD из комплекта в дисковод и начните инсталляцию. Когда программа попросит вас подсоединить руль к USB, вставьте штекер в любой USB-порт. Если у вас Windows XP, такая последовательность необязательна – можно подключить руль в любой момент.



КАЛИБРОВКА

В процессе инсталляции драйверов вам предложат откалибровать руль. Это необязательная процедура, но провести ее стоит. Несколько раз поверните рулевое колесо из крайнего положения в крайнее положение и зафиксируйте по центру, несколько раз нажмите педали «газа» и «тормоза». Завершите установку.

ТЕСТ

Откройте мастер игровых устройств: Пуск/Настройка/Панель управления/Игровые устройства. В списке вы увидите Logitech MOMO Racing USB (Рис. 1). Дважды щелкните по этому пункту или нажмите «Свойства». На открывшейся вкладке можно протестировать манипулятор и функцию Force Feedback. Несколько раз поверните рулевое колесо, следите за пиктограммой в левом верхнем углу (рис. 2), надавите на педали «газа» и «тормоза» – вы услышите характерные звуки. Нажав на функциональные кнопки и шифты, вы услышите звук заводящегося мотора, водоворота и т.д. и почувствуете соответствующий эффект (держите руки на руле). Кнопка Settings вызывает мастер настройки Force Feedback

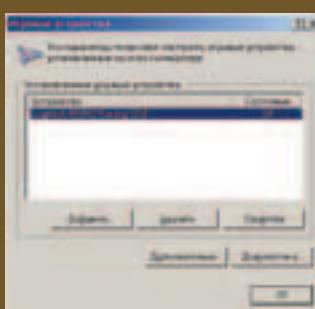


Рис. 1. В списке устройств появилось название нашего манипулятора.



Рис. 2. Тестируя Force Feedback, держите руки на руле.

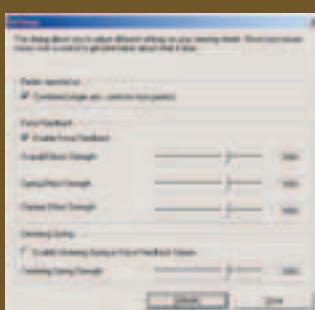


Рис. 3. Настройте Force Feedback по своему вкусу.



Рис. 4. Настройки управления будут применены к игре автоматически.

НАСТРОЙКА FORCE FEEDBACK

Мастер настройки (Рис. 3) позволяет отключить комбинированное использование педалей. При включенном режиме обе педали осуществляют управление по оси (axis) Y, при выключенном – «газ» – ось Y, «тормоз» – ось Z, что важно при настройке управления в некоторых играх. Следующий блок отвечает за включение/отключение и настройку основных эффектов Force Feedback. Первый «ползунок»

отвечает за настройку силы эффектов в целом (при значении 60% Feedback слабый, при 150% – руль очень жесткий). Второй ползунок отвечает за эффект пружин, третий за эффект от езды по воде и грязи, при условии, что игровая программа поддерживает эти эффекты.

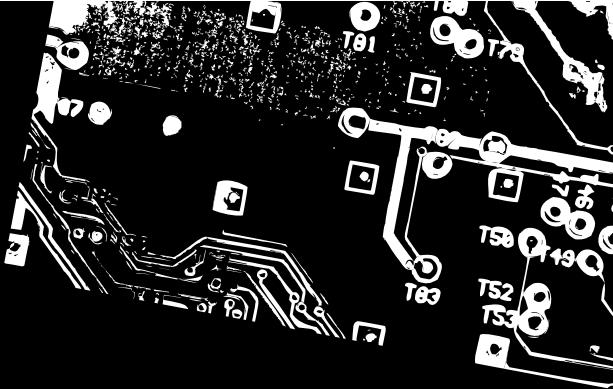
Третий блок включает и настраивает эффект рулевой пружины, оказывающей сопротивление в моделях без Force Feedback. Рекомендуется выставить небольшое значение (20-40%), чтобы повысить упругость руля.

НАСТРОЙКА ПРОФАЙЛОВ ДЛЯ РАЗНЫХ ИГР

На вкладке About можно запустить утилиту, позволяющую назначить разные функции элементам управления руля для разных игр (Рис. 4). Создайте новый профайл, дайте ему название, укажите путь к игровой программе и произведите необходимые настройки, которые будут применяться автоматически для данной игры.

НАСТРОЙКА «СЛЕПЫХ» ЗОН

Непосредственно в играх настраивается чувствительность манипулятора (так называемые «слепые зоны»), то есть насколько сильно необходимо надавить на педаль или повернуть рулевое колесо, чтобы произвести действие. Обычно эти значения находятся в пределах 5-10%. Таким образом, настройки манипулятора позволят привести его поведение в соответствие со вкусами и предпочтениями конкретного пользователя, а также настроить его под конкретную игру. Не стоит пренебречь настройками – так вы можете сделать игру комфортнее, а управление более реалистичным. ■



Железо

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРАХ И ЖЕЛЕЗЕ



БАКНЕР

ТВОЯ МАМА БУДЕТ В ШОКЕ

78% COMPLETE



жди в марте . . .



КОНЕЧНО, SEGA GAME GEAR БЫЛА ОЧЕНЬ МОЩНОЙ СИСТЕМОЙ, ОДНАКО ЛЮБИТЕЛЯМ ДОЛГО СИДЕТЬ ЗА ИГРОЙ СОВСЕМ НЕ ПОДХОДИЛА.

Game Gear

ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU: Z80, 8-бит
Тактовая частота: 3,58 МГц
ОЗУ: 8Кб
Видеопамять: 16 Кб
Разрешение: 160x146
Кол-во спрайтов: 64
Палитра: 4096 (32 одновременно)
Звук: стерео, 4 канала
Носитель: картридж
Выходы/выходы: линк-кабель для GG, наушники

СВОБОДА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

До сих пор «крестовина» (управляющая передвижениями) Game Gear считается лучшей (если речь идет о портативных консолях). Она идеально откликается на нажатия пальцами и правильно определяет сочетания кнопок во время «прокруток джойстика».

В 1991 году, когда Game Boy уже доказал, что портативная игровая система на сменных картриджах может быть успешным проектом, Sega выпустила конкурирующую консоль, Game Gear. В то время Mega Drive продавался исключительно хорошо, и инженеры компании без особых проблем создали еще одну платформу, технически намного более совершенную, чем у Nintendo. Устаревший монохромный дисплей Game Boy заметно ограничивал возможности разработчиков игр, цветная же графика на системе от Sega просто обязана была привлечь очень

многих геймеров. Поступив в продажу в США по разумной цене в \$159,99, Game Gear быстро завоевал популярность. Система превосходит Game Boy практически по всем параметрам, в том числе и за счет своего стильного дизайна – модный черный корпус был призван привлечь более взрослую аудиторию. Чтобы подчеркнуть это, в рекламной кампании открытым текстом говорилось о том, что Game Gear «отделит мужчин от мальчиков» (не так давно схожий лозунг взяла на вооружение Nokia...). Однако, увлекшись внешним видом и возможностями консоли, разработ-

чики ее совершили серьезную ошибку, не подумав об еще одном важном аспекте – энергопотреблении.

Дело в том, что для работы требуется сразу шесть «пальчиковых» батареек, и (что самое ужасное!) расходуются они за три часа непрерывной игры. Легко подсчитать, что использование Game Gear обходится его владельцу уж слишком дорого. Конечно, можно совсем за смешные деньги купить блок питания, однако какой смысл иметь портативную консоль, с которой нельзя выйти за пределы квартиры?

Впрочем, не все так плохо. Даже с учетом всех проблем, Game Gear ни в коем случае нельзя считать полным провалом, да и игр на нем вышло более чем достаточно – более 240 штук. Среди них есть и представители «фирменных» линеек от Sega – вроде Sonic the Hedgehog и Shinobi – и эксклюзивные проекты вроде Ax Battler – RPG-вариации на тему Golden Axe.

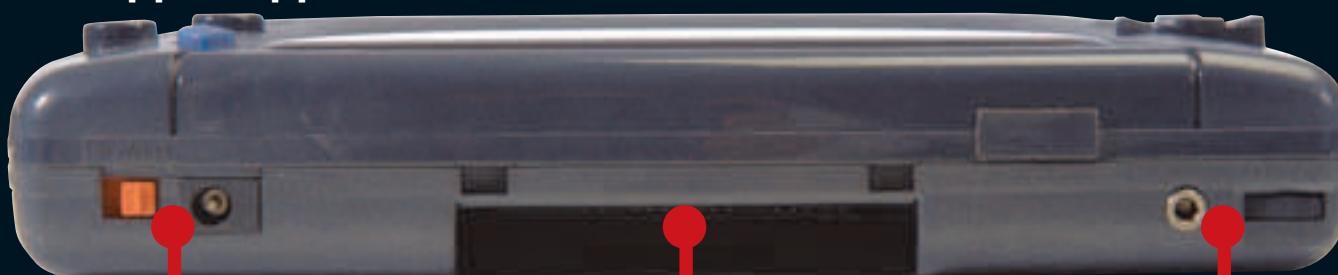
Наконец, существует также и адаптер под название Master Gear, позволяющий владельцам Game Gear запускать игры с Master System на своей портативной консоли.



Classic Machine



ВИД СЗАДИ



Хорошо, что у Game Gear есть блок питания, это позволяет не тратить батарейки (шесть штук за пару-тройку часов!), играя у себя дома. Существует и альтернативное устройство – для автомобиля.

Картриджи у GG – маленькие, стильные и снабжаются защитной пластиковой коробкой.

Хотя аудиосистема консоли не слишком уж продвинута, звук она выдает четкий и громкий. Если приходится играть на публике, разумнее использовать наушники, чтобы не привлекать внимание окружающих.

GG TV

Game Gear – не только портативная (относительно) игровая консоль, она еще и может служить переносным телевизором – для этого достаточно купить TV-тюнер. Эта дорогая игрушка вставляется в слот для картриджей, может использовать внешнюю антенну и умеет принимать любые телеканалы. Хотя вся конструкция и выглядит достаточно громоздко, TV-тюнер до сих пор востребован, коллекционеры охотно покупают его по цене порядка \$100.



▲ Антикварная цифровая техника всегда привлекает фанатов.

ДВЕ КНОПКИ...

Двух кнопок вполне достаточно для большинства игр, портированных с системы Master System.

ЦВЕТНОЙ ЭКРАН...

Цветной экран, да еще и с подсветкой, – замечательная штука, однако именно из-за него батарейки расходуются очень быстро.

ОТЛИЧНЫЕ ИГРЫ

Более 240 игр вышло на Game Gear, еще больше доступно владельцам адаптора Master Gear. Игры стоили в свое время порядка \$50, и большая часть классики от Sega доступна и на GG. Здесь даже есть свой аналог Mario Kart – сериал Sonic Drift!



Люк Албигес

«ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ GAME GEAR?»

Если забыть о проблеме с энергопотреблением, «портативная» система от Sega намного опередила свое время. Несколько великолепных эксклюзивов плюс вся библиотека Master System – вполне достаточный повод для того, чтобы посмеяться над теми, кто предпочел технически заметно более слабый Game Boy.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

ВОЗМОЖНО, GAME GEAR И НЕ ВЛЕЗАЛ В КАРМАН, НО ВСЕ ЖЕ МНОГИМ ГЕЙМЕРАМ БЫЛО НАПЛЕВАТЬ НА ЕГО РАЗМЕРЫ, ИБО ИГРЫ ТОГО СТОИЛИ...

SONIC THE HEDGEHOG

■ Издатель: Sega
■ Дата выхода: 1991
отверсия Sonic The Hedgehog для Game Gear и оказалась вполне играбельной, все же она уступает по качеству графики своему старшему брату с Mega Drive. Задний план стал более плоским, сам ежик Соник выглядит чуть хуже... Право говоря, многим пришлось пожертвовать ради адаптации игры к портативной 8-битной системе. Хотя на первый взгляд версии игры для GC и Master System и были идентичными, при более близком рассмотрении можно заметить, что в первой все спрайты крупнее – чтобы на маленьком экране они не сливались с задним планом...



STREETS OF RAGE

■ Издатель: Sega
■ Дата выхода: 1992
шес одна адаптация игры с Mega Drive, на Game Gear она также выглядит вполне прилично. Хотя Adam Hunter (третий играбельный персонаж из оригинала) и был вырезан, все же осталась пачка других бойцов – Axel Stone и Blaze Fielding, на чьи плечи и взвалили обязанность по наведению порядка на улицах Capital City, сиречь избиению бандитов и их злобных боссов. Несмотря на очевидную деградацию графики, карманная версия игры сохранила дух оригинала, чему немало способствовала великолепная музыка Юдзо Косиро.



AX BATTLER: A LEGEND OF GOLDEN AXE

■ Издатель: Sega
■ Дата выхода: 1991
Хотя создатели Ax Battler и вдохновлялись популярным аркадным боевиком Golden Axe, геймплей в их творении совершенно другой. Вместо того, чтобы просто идти направо, избивая врагов, местный герой путешествует из города в город, выучивая новые приемы. Как и в Zelda II: The Adventure Of



Link, в Ax Battler были использованы в основном элементы обычного боевика и платформера, однако критики чаще всего относят обе игры к жанру RPG. Естественно, ни о каком мощном сюжете речь не идет.

COLUMNS

■ Издатель: Sega
■ Дата выхода: 1991
У Nintendo уже был Tetris, так что Sega нуждалась в карманном паззле собственного производства. А чтобы лишний раз продемонстрировать преимущества своей системы перед Game Boy, игра должна была использовать цветной экран максимально эффективно. Разумеется, сериал Columns так и не обошел Tetris по популярности, однако своих денег игра явно стоила в свое время. К сожалению, паззл от Sega от-



личается также ужасно занудливой музыкой, что лишний раз склоняло геймеров к покупке черно-белого Tetris для Game Boy. А игровой процесс все же уступал по привлекательности «Тетрису».

THE GG SHINOBI

■ Издатель: SEGA
■ Дата выхода: 1991
В начале девяностых только ленивый не переносил аркадные хиты предыдущего десятилетия на консоли. Разумеется, не стал исключением и сериал Shinobi. Интересно, что многие геймеры считают эту версию чуть ли не идеальным портром. Хотя, конечно, качество графики заметно хуже, чем в оригинале, игровой процесс оказался идеально приспособленным для маленького экрана. Кроме то-



го, для портативной версии было создано пять эксклюзивных локаций, где геймер мог добывать секретные предметы. В остальном же – как обычно. Храбрый ниндзя, верная катана и надежные сюрикены.

CRYSTAL WARRIORS

■ Издатель: Sega
■ Дата выхода: 1991
В далеком 1991 году портативные RPG можно было пересчитать по пальцам. В миниатюрных картриджах не получалось разместить необходимый объем данных, энергонезависимая память для сейв-файлов была в новинку, так что игры этого жанра редко удавалось приспособить для портативных систем (включая и Game Boy). Даже несмотря на отсутствие достойной конкуренции, Crystal



Warriors оказался вполне достойным проектом, где тактические пошаговые битвы (вид сверху) и мощная магическая система сочетались с неплохим сюжетом. Хотя, конечно, с вышедшим позднее Shining Force не сравнится.



ЗАЖЖЕМ ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ!

НА КОНКУРС CD/MP3-ПЛЕЕР PHILIPS EXP431 // MP3-ПЛЕЕР PHILIPS KEY005 // MP3-ПЛЕЕР PHILIPS KEY006 // В МНОГОЕ ДРУГОЕ



Приглашаем всех авторов AMV-клипов (подробнее см. «СИ» №01 за 2004 год) принять участие в конкурсе AKROSS Con 2004, который в этом году проект AKROSS (www.akross.net.ru) проводит совместно с журналом «Страна Игр». Ориентировочно конкурс пройдет с 1 февраля по 1 мая 2004 года. Просим обратить особое внимание на то, что конкурс будет проводиться только среди GMV-работ (клипов, созданных по мотивам игр), отдельный анимешный конкурс запланирован на второе полугодие. Конкурсный клип может быть сделан на базе фрагментов компьютерных и видеоигр (игровая система и год выпуска значения не имеют) – важно, чтобы там был зрелищный FMV-материал (например, в случае с PC годятся BloodRayne или Warcraft III). Для каждого клипа на время конкурса бу-

дет предоставлен хостинг. Москвичи также могут принести клип на компакт-диске в редакцию «СИ». Победители различных номинаций конкурса будут награждены призами от «Страны Игр», а лучшие работы появятся на DVD-приложении к журналу. Для участия необходимо (!) предварительно зарегистрироваться (см. <http://www.akross.net.ru/data/contest>) и уточнить у координатора конкурса (evilspider@pisem.net) дополнительные требования к клипам и иные детали. В частности, автор должен предоставлять две версии ролика – оптимизированную по объему (для выкладывания в сети) и по качеству (для диска «СИ»). Подробные правила конкурса опубликованы на сайтах www.akross.net.ru, www.gameland.ru и www.miranime.net, там же будет появляться информация о новых участниках и их клипах. В случае возникновения каких-то вопросов можно также отсыпать их по адресу wren@gameland.ru.

НОМИНАЦИИ

Главные (призы представлены компанией Philips):

1. Лучший клип конкурса (приз – продвинутый CD/MP3-плеер Philips EXP431 с пятью мини-играми)



А также приз зрительских симпатий (подписка на «Страну Игр» на шесть месяцев)

2. Выбор «Страны Игр» (приз – MP3-плеер Philips Key005 со встроенной флэш-памятью на 128Мб и компактным ПДУ)



3. Выбор «AKROSS» (приз – MP3-плеер Philips Key006 со встроенной флэш-памятью на 128Мб и шейным ремешком-ПДУ)



Отдельные (призы предоставлены интернет-магазином www.VGW.ru и компанией Vellod Impex)

1. Лучший Action (приз – игра Dynasty Warriors 4 для PS2)
2. Лучшая Drama (приз – игра Space Channel 5 для PS2)
3. Лучшая концепция (приз – игра Rez для PS2)
4. Лучшая техника (приз – игра Maximo для PS2)



КЛИП СВОИМИ РУКАМИ

Итак, вы решили принять участие в конкурсе. Для начала вам надо определиться с концепцией клипа. Это может быть просто иллюстрация определенной музыкальной композиции видеорядом из игры, «сюжетная» нарезка, раскрывающая суть событий оригинала или же, напротив, переворачивающая из с ног на голову, – что угодно. Примеры работ вы можете найти на нашем диске уже третий номер подряд. Скажем, мне в голову пришла идея сделать клип по Final Fantasy X на песню «Малыш» Мумий Тролля... Для работы вам потребуется редактор для нелинейного видеомонтажа, к примеру – Adobe Premiere, а также средство для создания нарезок роликов из игр (можно либо подключать консоль к видеовходу TV-тюнера или видеокарты, либо «грабить» файлы непосредственно с игрового диска особыми программами). Полученные фрагменты затем следует комбинировать с тем, чтобы в результате добиться идеального соответствия музыки и видеоряда. Для улучшения качества ролика можно также пользоваться более

продвинутыми приемами – делать плавные переходы между фрагментами, накладывать эффекты и фильтры, добавлять титры. Впрочем, здесь лучше следовать принципу «не навреди». Клипы многих новичков выглядят ужасно именно потому что они злоупотребляют возможностями редактора. В конце следует сжать свой ролик одним из популярных кодеков, после чего он уже готов для демонстрации. Учтите, что на всех стадиях до этого (например, когда готовите нарезки) необходимо хранить видео в максимально доступном качестве (в идеале – как несжатый AVI), чтобы артефакты изображения не накапливались. Есть мнение о том, что AMV-ролик должен весить как можно меньше, чтобы его можно было легко скачать, но для участия в нашем конкурсе автор обязан иметь и версию «в максимальном качестве». По всем техническим вопросам следует обращаться к опытным клипмейкерам, что обитают на www.akross.net.ru, либо пользоваться опытом зарубежных коллег (см. www.animenmusicvideos.org).

1С МУЛЬТИМЕДИА
СОФИЧАНИЕ МАГАЗИНКОВ

На территории Сибирского федерального округа
в районе речного узла г. Новокузнецк
установлено Административное здание
100000, г. Новокузнецк, ул. Бийская
100, здание 100, каб. 100-100
телефон (3842) 380-44-27
адрес электронной почты: 100@kuznet.ru

Когда твой меч опускается на голову врага, твой друг-маг лечит твои боевые раны, а воины твоего клана отбивают атаку на замок, ты понимаешь – это реальность.
Это – СФЕРА.

Сфера

- 100 квадратных километров игрового пространства леса и поля, степи и горы
- 20 замков, захват которых дает невиданную власть в мире Сфера
- 4 больших города, где можно общаться и торговать под защитой магии короля Сфери
- Более 100 разновидностей монстров
- Более 200 магических манtr и алхимических составов
- Около 50 видов оружия с уникальными свойствами для каждого вида
- Возможность изменять свойства предметов с помощью магии и алхимии
- Неограниченные возможности по созданию и развитию кланов
- Развитие персонажа – мага или воина, рост во внутренней иерархии клана
- Персональные и командные квесты
- Множество развалин, торговых постов, заброшенных селений, подземелий
- Свобода общения – групповые чаты, общие беседы, закрытые каналы



НИКСТА

ВАШ КОШМАР, СТАВШИЙ ЯВЬЮ



выпуск подготовили
НИКА ОРЕХОВА,
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
<http://www.banzai.otaku.ru>

В далекой стране Японии «рубаха-парень» Ясухиро Найто до сих пор рисует свою безумную мангу *Trigun*, в то время как мы давно уже полюбили шикарный сериал студии *Madhouse*, успевшей в свое время порадовать нас веящими вроде *Card Captor Sakura*, *Tokyo Babylon*, *Metropolis* и так далее.

TRIGUN, телесериал, режиссер Сатоси Нисимура, 1998 **НАШ РЕЙТИНГ:** ★★★★

На руках классическая комедия с ее ужимками и прыжками, которая буквально на глазах становится драмой. «Сборная солянка» из лучших жанров, отчасти оправдавшая себя ранее, например, в сериале *Bones* «Ковбой Бибол» –

как вестерн и как бы sci-fi-посткатастрофа. Обилие оружия, мыслимого и немыслимого, утерянные технологии, застывший в несуразной «позе» над пустынной планетой космический корабль инопланетян-переселенцев и прочие явные признаки постапокалипсиса,

столь частого в аниме. Все это под задиристые рок-наигрыши и фанк-напевы.

Во всем этом – герой. Он невероятно мил, ужасно сентиментален, в общем, красавец красавцем. С другой стороны – долговязый блондин в красном плаще невероятно шумен и прожорлив, беспрестанно льет слезы по поводу и без повода, несет какую-то раздражающую чушь о всепрощении и, стало быть, оказывается совершенно не в фокусе. Но. При этом несуразный юноша, вызывающий противоречивые чувства буквально у каждого зрителя, мог бы, пожалуй, стать мужчиной моей мечты хотя бы потому, что голова его стоит 60 миллиардов «тугриков». Прозывающийся не

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете: видеомонтаж из сериала *Trigun* под звуковой ряд трейлера фильма «Однажды в Мексике»; клип из полнометражного «Ковбой Бибол»; монтаж под композицию *People are Strange* группы *The Doors*; трейлер сериала *Mezzo* (продолжение двухсерийного цикла «Красотки-головорезы»).



SUPER ShortNews Turbo EDITION

► **ПЕРВОСТАТЕЙНЫМ** поставщиком новостей этого выпуска стала компания MC Entertainment. В начале марта они организуют в Москве очередной аниме-фестиваль. Место проведения – Центральный дом предпринимателя (бывший кинотеатр «Новороссийск»), это зал на 537 мест, где состоятся 18 показов. Подробности и расписание сеансов – в следующем выпуске «Банзай!». Другое приятное известие: действуя в интересах отечественных любителей аниме, MC Entertainment и сеть магазинов www.DVD100.ru заключили соглашение, на основе которого все фильмы компании продаются по специальной цене в 460 рублей – гораздо более низкой, чем в других онлайновых и офлайновых магазинах. Доставка DVD осуществляется в любую точку России, причем по Москве – бесплатно. Также нам стало известно о свежих приобретениях MC Ent.: это новейший сериал *Gunslinger Girl*, шестисерийный цикл *Blue Submarine 06* и великолепный полнометражный фильм *Jin-Roh*. Все они будут выпущены на лицензионном видео и DVD в текущем году.



► **ВЕСЕЛЫЙ РОБОКОТ** Дорамон – один из самых знаменитых героев детского аниме – празднует в нынешнем марте свой 25-й юбилей. В честь знаменательного события на японские прилавки поступит игрушка-Дорамон, снабженная устройством распознавания речи и умеющая произносить 750 слов. Тираж робота составит всего пять тысяч, продажи будут вестить, в том числе, и через Интернет.



► **СРОКИ ВЫХОДА ЧЕТЫРЕХ** заключительных эпизодов *Wolf's Rain* снова перенесены. Серии 27 и 28 выйдут в Японии 7 февраля, а дата релиза 29-й и 30-й серии вообще не названа.

► **РЕПИЗ HOWL'S MOVING** Castle, следующего фильма Хаяо Миядзаки, перенесен с июля на ноябрь



иначе, как Ваш Кошмар (Vash the Stampede), он же Человек-Тайфун, он успевает еще до начала повествования раз за разом и год за годом «выносить вперед ногами» город за городом, поговаривает молва. Молва, как известно, никогда не лжет, но всегда изрядно ошибается, и собственными глазами можно убедиться, что странный Ваш, проявляя чудеса ловкости и изворотливости, не сделав по охотникам за его головой ни единого рокового выстрела, предоставляет возможность владельцам похоронных контор пополнить свои и без того тугие кошелечки. Только Ваш ли тут при чем? Мирок вокруг, если уж на то пошло, паршивенький, да и людишки в нем вздорные. Что плохо лежало, прибрано к рукам будет всенепременно, а виновные будут ли наказаны, мало кого интересует, ведь даже правоохранительные структуры трудятся здесь без особого приложения. И только страховой компании «Бернардelli» приходится отдуваться за всех и вся, поскольку, несмотря на баснословную цену, назначенную за жизнь Человека-Тайфуна, он остается неуловимым год за годом же и раз за разом.

Казалось бы, преступник великий и ужасный, на деле Ваш оказывается героем неправильным, персонажем, надежд зрителя далеко не оправдывающим. По закону жанра неизвестно крутой парень с большой пушкой обязан-таки расправляться со злодеями. Так ведь нет, и благородный, дурной на голову герой вместо того чтобы «дать сдачи», каждый раз подставляет вторую щеку под удар. «Да что же за ботва такая?» – вслепискивает руками зритель и по уши влюбляется.. да хотя бы в кочевого священника Вольфвуда, человека к Вашу Кошмару прибившемуся по дороге отсюда туда и далее. Антипод Николас Вольфвуд у нас и умница, и с врагами расправиться – умелец, в общем, он-то как раз ведет себя в этом суетном мире так, как надо, вызывая всяческое одобрение у смотрящего. Смотрящий, гляди же, вот они, твои реальные помыслы и желания, вот они, твои эмоции. Тебе, думаю, не совестно, и я тебя понимаю. При просмотре постапокалиптических вестернов вообще редко становится совестно.

Клинический же эсакпист Ваш, прикидываясь дурачком и получая



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игра» и интернет-магазин «Ay, DVD» диктуют первыми эпизодами сериала *Trigun*. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 марта.

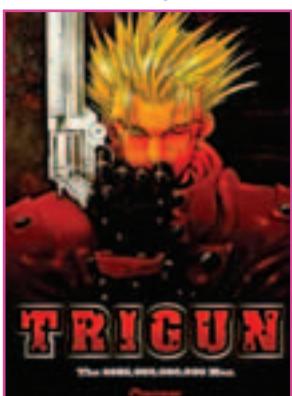
Вопрос:

В честь какого линкора назван знаменитый космический корабль в одноименном сериале Лэйдзи Мацумото 1974 года выпуска?

1. «Харуна»
2. «Ямато»
3. «Севастополь»

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игра» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме *Full Metal Panic!* получает Всеволод Гершвин из г. Королева: он совершенно прав – по отечественному телевидению никогда не показывали сериал *Gundam*.



тумаки, на деле постоянно просчитывает менее болезненные для окружающих выходы из любых ситуаций. Считая, что никто не должен страдать, твердит он свое «не убий», но закрывает глаза на то, что творится по его следам, не напрямую, но косвенно оставаясь виновным в сотнях смертей. Прочие-то палят из своих стволов далеко не так аккуратно. Вот только прошлое никак не дает ему покоя. Трагической истории – Роковую Женщину. Истории невероятной – не банальную возлюбленную, а прекрасную наставницу, заронившую в наивную душу малыша Ваша убеждение: никто не имеет права отнимать жизнь живого существа. Рем погибнет, а Ваш со всем этим останется. У бла-

женного героя обнаружится близкий родственник, с диагнозом абсолютно противоположным братнему. С задачей более чем конкретной: «всех убью, один останусь». Хорошо бы с драгоценным родичем же, потому как равный по интеллекту беседник недоброму Найвзу все-непременно бы пригодился. Кажется, вот оно, черное и белое всей этой истории, но погодите, опять не все так просто. И классический злодей Найвз ведь был воспитанником Рем. И он слушал ее напевные речи о доброте и любви, а после, будучибитым за углом не такими добрыми персонажами, делал для себя выводы, в то время как брат его старательно бежал происходящего. Найвз рано узнал, чего хочет: чтобы его оставили в покое, и четко – как этого добиться. Ваш, желающий, казалось бы, того же самого, идет к покою не проторенной дорожкой, а об-

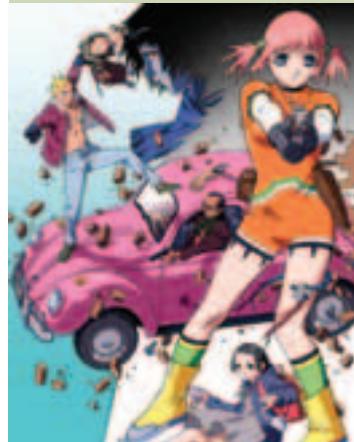
ходными путями, менее благородными, но более милосердными. Оба – те еще безумцы. Покоя не будет. Не раньше, чем главный положительный герой придет в себя, сдвинет с глаз своих шоры и поймет, что же и как нужно изменить в жизни своей непутевой, чтобы вышло, как в сказке, «и жили они долго и счастливо». Кого порешить, кого в покое оставить. Нестандартный киношный раскладец, надо сказать, невероятно своей оригинальностью приятственный.

Кстати, главный приз в 60 миллиардов «тугиков» не получит никто. Награда за голову блондина в красном плаще будет отменена, как только страховая компания «Бернарделли» благородно примет гениальное решение приравнять легендарного Человека-Тайфуна к стихийному бедствию. Аминь. ■



2004 года. Объяснение простое: студия Ghibli не вписывается в производственный график. В июле на экранах появится подзадержавшийся Steamboy от Кацукиро Отому – эта полнометражная лента снимается уже 9 лет, бюджет картины перевалил за 2,4 млрд. иен.

► **НА САЙТЕ СЕРИАЛА** Mezzo (<http://mezzo-tv.net>), продолжения Mezzo Forte («Красотки-головорезы» в российской версии) наконец-то появился рекламный трейлер. С которым вы, как обычно, познакомитесь на нашем диске.

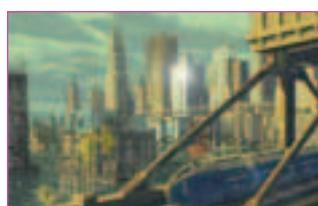


► **АКТРИСА ОЗВУЧКИ** и певица Мэгуми Хаясибара (Рэй в Evangelion, Лина в Slayers) объявила 10 января в своей радиопрограмме, что она беременна. Фаны активно обсуждают влияние этого события на проекты, в которых она сейчас занята, – пока неясно, что станет с голосами «её» персонажей, когда Мэгуми-сан уйдет в декретный отпуск.



► **КАК СООБЩАЕТ BBC**, впервые в истории послевоенной японской судебной системы издатель манги был признан виновным в распространении «неприличных» (порнографических) материалов. За публикацию манги Misfits («Медовая комната») Монотари Киси было приговорено к году тюрьмы условно. Он сразу же подал апелляцию в Токийский верховный суд, утверждая что решение судьи нарушает свободу самовыражения. Президент совершенно абсурдный, если учесть количество рисованной продукции крайне откровенного содержания, регулярно издающейся в Стране восходящего солнца.

→ EVANGELION OT WETA



Американское DVD-издание Evangelion Director's Cut Vol. 1 содержит галерею концептуальных набросков к находящемуся в производстве кинофильму Evangelion (полную подборку этих иллюстраций вы найдете на нашем диске). Напомним, что проект ведет компания New Line Cinema, студия Gainax привлечена в качестве консультанта, а за спецэффекты отвечает студия Weta

Digital, прославившаяся благодаря «Властелину колец» Питера Джексона. Художники Weta представили миру 27 набросков, из которых, в частности, следует, что одну из ключевых героинь зовут отныне не Аска, а Кейт Роуз. Вокруг предстоящего кастинга ходят всевозможные слухи, например, о том, что роль Синди достанется Дэниелу Рэдклифу, известному ученику школы Хогвартс. ■



Мини-обзоры DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



STEAM DETECTIVES
Режиссер Нобуси Хабара, 1998–1999
★★★★★

Case Files, к примеру. И как-то всегда выходит в таких сериалах, что главный герой непременно вундеркинд, и распутывает он строго по одному делу за серию, и к разгадке приходит обычно уже вслед за зрителем. Так и в этот раз: юнец Нарутаки с помощницей Линг-Линг и верным роботом Горики выводят на чистую воду все новых злодеев, расхитителей и мегаломаньяков; сменяются затертые до дыр истории, и разве что мир тут с претензией на паропанк. Дизайн



персонажей от Кия Асамия, что называется, на любителя – однако у художника есть свой круг поклонников (недаром же мастер зван в Штаты работать над «Бэтменом»), и, наверное, Steam Detectives сняты сугубо в расчете на благодарных фэнсов. Странно только, что живем нам таковые пока не встречались. ■

«Чистых» детективов в аниме не так уж много, но – попадаются. Вот Meitantei Conan или Kindaichi



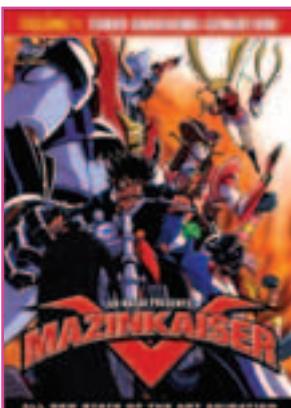
MAGICAL SHOPPING ARCADE ABENOBASHI
Режиссер Хироюки Ямага, 2002
★★★★★

золотых слитков, они оттуда выбираются, ставят мир на голову вздорной FLCL или заражают коллег из других студий дурной смешинкой – у тех потом нарождается Excel Saga. А то вдруг Ebichu какой вскочит – неудобно даже, на людях-то. Abenobashi, сериал о двух двенадцатилетках, туда-сюда мотающихся по параллельным мирам внутри волшебного торгового центра, убедительно доказал состоятельность Gainax на почве передового бредостроения и лишний раз



подтвердил, что на этой студии умеют не просто замесить тесто для развеселой буффонады, но и выпечь финальный продукт, удовлетворяющий высочайшим абсурдистским требованиям. Пародия пародии рознь, но когда авторы раздают щелбаны приставочным RPG и гонконгскому кино, а пяткой сами себя смеются стучат в зад – действительно смешно до упаду. ■

Когда сотрудникам Gainax наскучивает блуждать по лабиринту из заработанных на Evangelion



MAZINKAISER DVD 1: TURBO SMASHING SENSATION!
Режиссер Масахико Мурата, 2001
★★★★★

под контроль сил зла, только храбрый Кодзи Кабуто и его невероятный Мазинкайзер могут спасти Фотон, Землю и человеческую цивилизацию! Низкий поклон Мурате, снявшему аниме про гигантских роботов так, как его не снимают уже лет двадцать. Ностальгирующие по Грендаизеру или Макрону, добрым словом поминающие Волтрана, смотрите же – на вашей улице мордуют друг другу разно-



ветные страхолюдины, мечущие откуда-то из промежности Разящие Диски и складывающиеся по надобности в страхолюдин на размер больше! Если эмоции – то комично-гротескные, если бои – то со сном целых кварталов, если песня – то японский Кобзон, если любовь – то шире Вселенной. Честнее может быть только порнография. ■

Когда Великий Мазингер и его команда оказываются в ловушке доктора Хелла, а Мазингер Зет и вовсе подпадает

MDM КИНО



в залах со звуком DOLBY DIGITAL EXI
только у нас можно смотреть кино лежа
до 20 новых фильмов в месяц!

мм. Фрунзенская
Комсомольский проспект, д. 28
Московский Дворец Молодежи

автоответчик 951 0056
бронирование билетов по телефону 782 8833

MDM КИНО
в пущиках

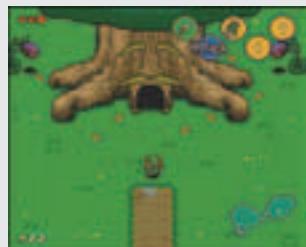
ЭПОХА PS ONE

Одно из наиболее важных событий уходящего года связано с тем, что проблема эмуляции PlayStation ушла наконец-то с первого плана. Релизы новых версий PCSX и ePSXe продемонстрировали, что развиваться, собственно говоря, уже толком некуда. Теперь следует ждать большого прорыва в эмуляции PS2 и других платформ нового поколения, благо принципиальных препятствий сейчас не наблюдается. Работа кипит, и через какое-то время запустить Final Fantasy X да нормально поиграть сможет каждый владелец персонального компьютера. Хотя, конечно, период оптимизации и доведения до ума может занять еще несколько лет.

СТРАСТИ ПО ЛИНКУ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

НОВАЯ ДВУХМЕРНАЯ ZELDA?

Конечно, Legend of Zelda: Ocarina of Time для Nintendo 64 стала одной из лучших RPG в истории, никто с этим не спорит. Но поклонники 2D-игр упрямые и не желают смириться с требованиями, которые диктуют играм технический прогресс и особенности рынка (читай: засилье казуалов, требующих «мощный графон»). Иногда они совершают такие поступки, что диву даешься. Так, по адресу <http://oot2d.com> обитает официальная страница проекта Ocarina of Time 2D – игры по мотивам оригинального OoT, но для PC (так проще) и двухмерной – как Link to the Past. На сайте можно обнаружить подборку симпатичных скриншотов, а также скачать играбельную демоверсию. Качество графики примерно соответствует уровню игр для SNES. Конечно, вряд ли стоит рассчитывать на то, что любительская поделка заменит вам что-то из коммерческих релизов от Nintendo, однако не зря же проект заметил журнал Edge. ■



ФРАНЦУЗЫ НАСТУПАЮТ! PLAYSTATION 2 НА РС

ОЧЕРЕНДНАЯ СЕРЬЕЗНАЯ ЗАЯВКА НА УСПЕХ

Помимо PCSX2, есть и менее известные эмуляторы PS2, также демонстрирующие некоторых прогресс. Автор одного из них – nSX2 (<http://nsx2.emulation64.com>) – недавно подтвердил свою готовность и дальше работать над проектом. Сейчас программа умеет запускать демки, а также некоторые коммерческие игры (например, Blade 2), естественно – максимум «до меню». Такого прогресса команда из восьми человек добилась за полтора года... Скомпилированные версии эмулятора, исходные коды и вся необходимая документация лежат на сайте, так что если есть желание – можете попробовать лично убедиться в работоспособности программы, а также (а вдруг?) принять участие в работе над проектом. К слову, руководит им житель солнечной Франции. ■

ЕЩЕ ДВА ЭМУЛЯТОРА DREAMCAST?

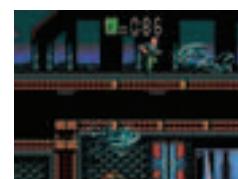
ОНИ ТОЖЕ ЧТО-ТО ЗАПУСКАЮТ

Первый из них зовется dcemu, домашняя страничка – <http://alumnos.utm.cl/dcemu>. Находится проект явно на самой ранней стадии развития, запускать умеет пока лишь демки. Зато и исходники, и скомпилированную версию можно скачать уже сейчас, что должно доказать геймерам: это не фальшивка. О «фейках» речь зашла не случайно. Если помните, несколько лет назад многие геймеры (да и игровые журналисты, чего уж тут скрывать?) в один голос твердили о существовании полноценного эмулятора Dreamcast под названием Nightmare. Подделка та была сделана довольно топорно, но новичок вполне мог купиться, а в особо тяжких случаях – еще и выслать ее автору денежку (чтобы получить некую дополнительную программу, якобы позволяющую делать образы легальных игр для Dreamcast – их и должен был запускать Nightmare). Так вот, оказывается, что совсем другие люди взялись сделать реально работающую программу, носящую то же название. Вернее, продолжили свой старый проект (ранее носивший другое название), когда-то брошенный. На <http://potato.emu-france.com> можно найти скриншоты (пока только демок). Не забываем и о <http://icarus.boob.co.uk>. ■



ХИТЫ ДЛЯ GG ЖИВЫ!

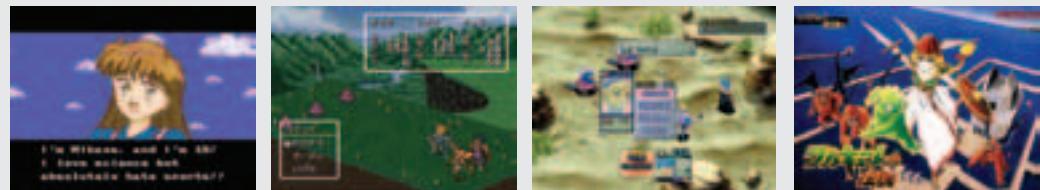
ВСЕ ОНИ ДОСТУПНЫ С ПОМОЩЬЮ МЕКА!



ЗАКОНЧИЛАСЬ?

ПЕРЕВОДЫ, ПЕРЕВОДЫ... НЕ ДЛЯ ПОЛИГЛОТОВ

Японские RPG времен SNES постепенно становятся все более доступными англоязычным пользователям. Появляются и любительские переводы вышедших в США игр (например, Final Fantasy VI и Breath of Fire IV), серьезно отличающихся от «криевых» (по мнению настоящих фанатов) официальных версий. Естественно, никто не пытается зарабатывать на этом деньги (в идеале, конечно, переводчики хотели бы когда-нибудь устроиться работать в одну из игровых



компаний, но это удается далеко не всем) – это было бы нелегально. Стоит также помнить и о том, что качать ROM-файл игры, которой у вас нет «на лицензии», нельзя – тем самым вы нарушите закон об авторских правах. На сайте <http://www.rpgone.net> рекомендую сразу же зайти в раздел Projects, дабы оценить размах деятельности местных товарищей. Переводятся игры для самых разных консолей, включая PS one и WonderSwan

Color/Crystal (Final Fantasy II уже готова!). О многих вы наверняка даже никогда и не слышали, а ведь на плохие японские игры фанаты время свое тратят никак не будут, верно? Наиболее новый проект – Zoids Saga (RPG для GBA) от Tomy, что официально в США не вышла и вряд ли уже появится. Если же хотите ознакомиться подробно с сериалами Dragon Quest, Shin Megami Tensei, оценить The Slayers RPG и Chou-Mahou Tairiku Wozz, то следить за

прогрессом перевода на RPG One следует обязательно.

Ах да, еще из новостей этого плана. На <http://stealth.romhack.net> появился перевод Just Breed от Enix, там же можно найти и еще несколько интересных патчей. Рекомендую заглянуть также на <http://agtp.romhack.net>. Не стоит работать и у российской студии «Шедевр» (<http://shedevr.org.ru>) – появилась русская версия Breath of Fire (GBA). И не забывайте о DeJap (<http://www.dejap.com>)! ■

DOUBLE DRIBBLE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **ПЛАТФОРМА:** NES
- **ЖАНР:** sports
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1987

Electronic Arts и Sega могут сколько угодно долго совершенствовать игровой процесс симуляторов баскетбола, но вполне достаточный набор фич был даже у древних игр для NES. Конечно, вам может показаться, что Double Dribble слишком прост (иногда в матче можно набрать более четырех сотен очков), что выглядит он ужасно (как-никак, 17 лет прошло), а выбор игровых режимов минимален. Но в те далекие времена игра казалась идеальным спортивным симулятором.

Одно из (возможно) упущений Double Dribble – наличие мест, откуда удачно забросить мяч в корзину можно всегда. С другой стороны это далеко не всегда помогает легко победить соперника. Скорость игры исключительно высока, так что каждый матч придется проводить на нервах. Искусственный интеллект силен, и на повышенном уровне сложности справиться с ним очень непросто. Помочь успокоиться призваны выступления групп поддержки (состоящих из симпатичных девушек), гимн США, а также хриплая и корявая оцифрованная речь (на NES!). ■

DEMOLITION MAN

- **РАЗРАБОТЧИК:** Alexandria
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Virgin
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1995

Фильм «Разрушитель» со Сталлоне в главной роли ознаменовался гениальным пасажем о Шварценеггерре. Попав в будущее, полицейский обнаружил, что за то время, пока он лежал в криотерме, президентом успел побывать его коллега Арии – не помешал этому даже закон о выборах, по которому иммигранты на сию должность претендовать не могут. Как видите, в реальной жизни пока что тенденция к реализации этого варианта сохраняется – быть может, и в остальном сценаристы Demolition Man не ошиблись.

Игра относится к типичным боевикам-средников. Аркадный геймплей не так быстр, как хотелось бы, но достаточно интересен для любителей небольших тактических изысков – некоторое сходство есть со Star Gate. Музыка и звуковые эффекты отлично передают атмосферу оригинального фильма. Автомат и гранаты помогут вам разобраться с преступниками будущего да поставить на место наглого Уэсли Снейпа! «Чтобы поймать маньяка, нужен другой маньяк!» – эта нехитрая истинна не потеряла своей актуальности до сих пор. ■

QUACKSHOT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** action/platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1991

Концепция мультфильма «Утиные истории» Duck Tales идеально подходила для создания игр по мотивам – неудивительно, что одноименные платформеры для NES легко могут претендовать не место в десятке лучших. Mega Drive же может похвастаться не столь знаменитой, не столь удачной (да-да, и отрицать это смешно), но все же исключительно приятной игрой, повествующей о приключениях утки-переростка.

Когда Дональд находит в офисе Скруджа загадочную карту да отправляется на поиски сокровищ, он не может не оказаться в центре событий, угрожающих его здоровью. Но самая же страшная опасность – его подруга Дейзи, ведь она не понимает, почему ее благоверный пропустил обед домашнего приготовления. В остальном же – традиционный платформер с элементами боевиков в духе Mega Man. Египет и Трансильвания, бандиты и агрессивные животные, полный набор героев из мультфильма и вполне симпатичная по меркам Mega Drive графика – вот что ждет желающих ознакомиться с еще одним представителем классических игр от Sega. ■

КОРОТКО

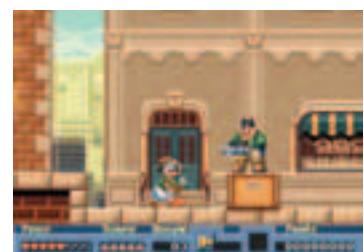
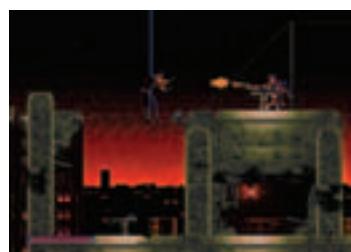
■ PCSX2 научился запускать Final Fantasy XI! Правда, речь пока идет только о том, что игра доходит до меню, но все равно приятно. Смотрим подробности на (<http://www.pcsx2.net>).



■ Обновился SSF, эмулятор Sega Saturn. В новой версии улучшилась совместимость с NiGHTS и Sega Rally.

■ Анонсирован Super Famicast, эмулятор SNES (Super Famicom) для Sega Dreamcast, подробности можно найти на (<http://www.dcemulation.com>).

■ Конкурс на лучшую самодельную консольную игру объявлен на (<http://www.pdroms.de>). Напоминаю, что именно здесь лежат все легальные ROM-файлы, которые можно свободно скачивать и использовать как душе угодно.



ДОМ МЕРТВЫХ:

ИНТЕРВЬЮ С РЕЖИССЕРОМ



Что заводит настоящего геймера-фанатика?
Новая хитовая игрушка, взятая на три часа до послезавтра (или купленная из-под полы за сумасшедшие мегабаксы), возможность раздеть главного персонажа женского пола и заставить трясти прелестями по ту сторону экрана, пиво и/или Интернет в режиме *absolute free unlimited access...* Список был бы не полным, если бы мы не упомянули экранизации самых известных игр. *Resident Evil* и *Mortal Kombat* уже обрели киноинкарнации. А теперь – встречайте *House of the Dead*! И это только начало!

Благодаря счастливому стечению обстоятельств у нас появилась возможность пообщаться с режиссером «Дома мертвых» (российская премьера – 12 февраля). Совершенно незнакомый российскому кинозрителю, немец по происхождению, Уве Болл стал известен в Штатах после выхода на экраны фильма *Heart of America*, посвященного проблемам современного общества. Однако, сенсацией стала не эта, достаточно глубокая и серьезная картина, а новость о съемках фильмов по

мотивам известных компьютерных игр. В эксклюзивном интервью для журнала *Страна Игр* Уве Болл говорит об экранизации *House of the Dead*, *Alone in the Dark* и *Bloodrayne*, делится пристрастиями и рассказывает о своих новых планах.

Страна Игр: Как вы оцениваете результаты работы над *House of the Dead*? Оправдал ли фильм ваши надежды? Смогли вы полностью осуществить свой замысел? Были какие-то препятствия? Удалось ли вам использовать

опыт, полученный при съемках *HotD* в работе над *Alone in the Dark*?

Уве Болл: «Дом мертвых» – это энергичный кровавый фильм, смесь хоррора и экшна. Мне пришлось использовать сценарий от Альтмана и Паркера, а в нем было чересчур много диалогов. Я опустил половину болтовни и попытался связать получившееся с экшном. Настоящие знатоки осуждали меня за то, что мои зомби могут использовать оружие и быстро бегать, но в *HotD* от Sega зомби ведут себя точно также, и я не стал изменять их поведение в фильме. Что касается полученного опыта, то я использовал в *Alone in the Dark* многое из напоротанного в *House of the Dead*.

С.И.: Каковы особенности вашей режиссуры? Кто из былых и современных мэтров близок вам по духу?

который полностью превзошел мои ожидания.

У меня нет учителей, но я люблю фильмы, созданные Джоном Фордом, Вильямом Вайлером, Орсоном Уэллсом, Мартином Скорсезе, Оливером Стоуном, Петером Вейером, Ридли Скоттом, Стивеном Спилбергом и Стенли Кубриком.

С.И.: Один из ваших фильмов – *The Heart of America* – оценивают достаточно высоко – он злободневен и близок к реальным событиям. Будете ли вы раскрывать проблемы современного общества и в дальнейшем?

У.Б.: *Heart of America* – лучшее из того, что я сделал. И у меня в запасе есть несколько социальных тем, которые я хотел бы развивать в своих работах. Фильмы же, подобные *Alone in the Dark*, могут сделать мне имя в США – только тогда я

Страшны зомби в гневе. Страшны зомби в ярости. Да и просто страшны. Самы по себе.

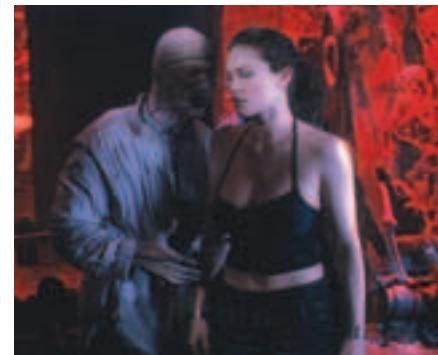
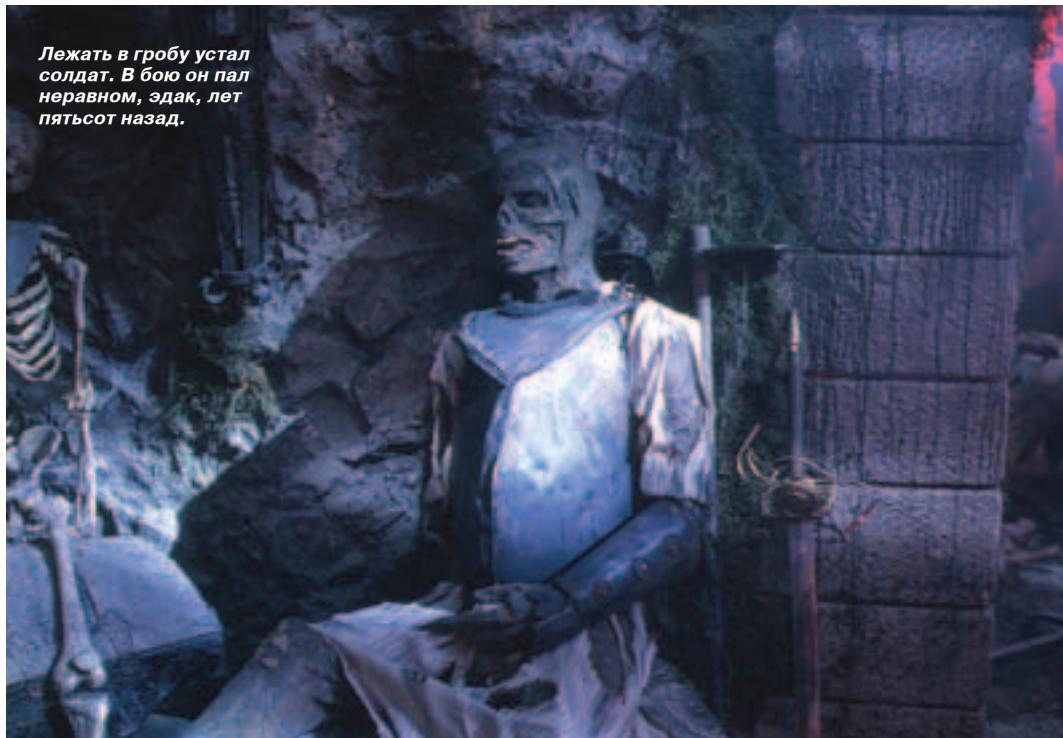


У.Б.: Я считаю, что в фильме важна работа всей съемочной группы, поэтому стараюсь передавать другим людям больше ответственности. Если вы слишком много советуете художнику, то этим вы можете просто свести на «нет» его фантазию и мотивацию. Я всегда стараюсь дать людям больше свободного пространства: они либо начинают двигаться со мной в одном направлении, либо – и в этом случае я просто счастлив – возвращаются с чем-то совершенно новым. Например, художник по спецэффектам из *Alone in the Dark* создал монстра,

смогу беспрепятственно работать над «социальными» фильмами.

С.И.: Пару слов о *Bloodrayne*. Фильм *House of the Dead* был приквелом одноименной игры. Как *Bloodrayne* будет соотноситься с «игрушкой»? Будет ли это сиквел или приквел игры? Или же сценарий фильма будет развивать тему игры как-то иначе?

У.Б.: Фильм будет приквелом к игре. Гвинет Тернер, ранее работавшая над «Американским психопатом», только что приступила к написанию сценария. Действие



фильма будет происходить в XIX веке, а стиль схож одновременно с «Братством волка» и «Сонной ложицей».

С.И.: Для того чтобы снять хороший фильм по компьютерной игре нужно «проникнуться» ею, а для того чтобы «проникнуться» игрой, нужно прежде всего сесть и поиграть в нее. Пол Андерсон, поставивший *Mortal Kombat* и *Resident Evil*, например, сам заядлый геймер. Играли ли вы в игры, которые легли в основу ваших фильмов? Каким «игрушкам» (RPG, shooter, strategy etc.) вы отдаете предпочтение?

У.Б.: Конечно играл и играю. Но последние два года это случается все реже и реже. Для того чтобы расслабиться после трудного дня предпочитаю после трудного дня почитать шутеры от первого лица. Читаю книги, основанные на играх. Например, я прочитал сотни страниц, написанных разработчиками *Dungeon Siege*.

С.И.: Ваш любимый киножанр?

Кровеобильный трэш, масштабный эпик или, может быть, душепитающая мелодрама?

У.Б.: Обожаю фильмы о гангстерах, такие как «Крестный отец» или «Хорошие парни».

С.И.: Названия ваших первых фильмов и сценариев достаточно мрачны: *The Death, Suicide, Murder in Geneve*. Откуда «растут ноги» у этого ненормального интереса к постустроннему?

У.Б.: Мне никогда не было интересно рассказывать истории о заурядных людях и обычных условиях, в которых они существуют. Я люблю НЕНОРМАЛЬНЫХ персонажей и НЕНОРМАЛЬНЫЕ обстоятельства. И я, как всякий уважающий себя кинозритель, не стану платить 6 евро за то, чтобы посмотреть отстойную мелодраму с Бритни Спирс. Ведь за те же деньги я могу насладиться «Техасской резней».

С.И.: Кто из актеров и актрис обя-

зательно ДОЛЖЕН сняться в одном из ваших фильмов? Чем вызвана эта одержимость?

У.Б.: Я хотел бы поработать с Шоном Пенном, Кэмерон Диаз, Де Ниро, Пачино, Куртом Расселом. Каждый из них – яркая личность.

С.И.: В 1995 году вы получили докторскую степень в области литературы. Черпаете ли вы свои творческие силы из книг? Или источник вашей креативности это современная культура (ТВ, кино, компьютерные игры)?

У.Б.: За всю свою жизнь я прочитал сотни книг. Только из книг можно понять построение рассказа, сущность персонажей и т.д.! На меня повлияли произведения многих авторов: от Достоевского до Гете. Но я не отрицаю и влияние фильмов, игр и комиксов. Я рад, что мой любимый комикс – «Лейтенант Блюберри» – и моя любимая игра *Silent Hill* скоро будут экранизированы. Очень надеюсь, что компания Metropolitain назначит меня режис-

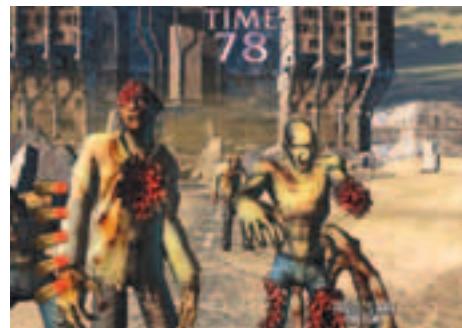
сером *Silent Hill*.

С.И.: Что для вас успех и признание? Считаете ли, что вы их достигли? Или вы находитесь только у подножия горы под названием «Известность»?

У.Б.: Я хочу заниматься только режиссурой и ничем иным. Известность и слава – это не мои цели. Я живу в небольшом немецком городе – я не хожу на вечеринки и премьеры, я не хочу жить в Лос-Анджелесе! Для меня главное то, что мои фильмы были куплены и теперь показываются по всему миру.

С.И.: В чем бы вы хотели попробовать себя еще? Может быть, «ваше все» – это компьютерные игры?

У.Б.: Я считаю, что каждый человек должен заниматься тем, что он может лучше всего. Я, например, хорошо готовлю, читаю книги и смотрю фильмы, бегаю со своей собакой, наконец, снимаю кино (надеюсь, что успешно). Пусть играми занимаются разработчики



House of the Dead, Alone in the Dark, Bloodrayne... Есть ли жизнь по ту сторону экрана перед начальной заставкой и после финального «Game over»? Похоже, что самые дикие предположения начинают подтверждаться... Смотрите на экранах кинотеатров!



■ 2003
 ■ Видеосервис
 ■ анаморф 2.40:1
 ■ DD 5.1 (рус/англ)
 ■ субтитры (рус/англ)
 ■ бонусы:
 аудиокомментарий,
 короткометражные
 фильмы о съемках,
 видеоклип,
 трейлеры,
 фильмографии

Ангелы Чарли: Полный вперед Charlie's Angels: Full Throttle

Режиссер: Макдки

В ролях: К. Диас, Д. Бэрримор, Л. Лиу
 И ногда пара невзрачных колец может быть ценнее аналогичных артефактов из толкиеновской саги. Особенно если они хранят информацию о тысячах людей, имеющих отношение к Программе по защите свидетелей. Вернуть украденные кольца и наказать преступников – новое задание для суперагентов Алекс, Дилан и Натали.

Отличные актеры, отличные съемки, отличные спецэффекты – что еще нужно для нетребовательного зрителя? И во второй части «Ангелов» есть все: приличный бюджет, великолепное трио Диас-Лиу-Бэрримор, комбинированные съемки, сработанные «без швов», и… Свежесть и новизна первых «Ангелов» сменилась уже набившей оскомину логически несвязанной последовательностью отдельных эпизодов. Из-за отсутствия внятной идеи фильм можно порекомендовать уставшим от арт-хауса интеллектуалам, любителям полуобнаженных девичьих прелестей, и, конечно же, преданным поклонникам талантов незабвенной троицы. DVD-релиз практически идеален: качество картинки и звука будут одними из лучших в вашей видеоколлекции. ■



■ 2003
 ■ Видеосервис
 ■ анаморф 1.78:1
 ■ DD 5.1 (рус/англ)
 ■ субтитры (рус)
 ■ бонусы:
 документальный
 фильм: школа ЦРУ

Рекрут The Recruit

Режиссер: Роджер Дональдсон

В ролях: К. Фарелл, А. Пачино, Б. Майнахэн
 Д жеймс Клейтон (Фарелл) всю жизнь пытается найти разгадку таинственного исчезновения своего отца. Уолтер Берк (Аль Пачино), вербовщик из ЦРУ, намекает на то, что ему известны некоторые подробности гибели Эдварда Клейтона. Джеймс надеется раскрыть тайну и соглашается на предложение пройти обучение в тренировочном лагере...

Мир со времен холодной войны сильно изменился, однако, «шпионские страсти» продолжают волновать и современного кинозрителя. Сюжет «Рекрута» не отличается оригинальностью: новичок – череда испытаний – настоящее задание. Однако здесь вереница изощренных тестов превращается в сложную загадку – это только учеба или уже боевое крещение? Верить ли чувствам или сомневаться во всем? Несмотря на предсказуемость и излишне запутанный сюжет, фильм захватывает: актерская игра достаточно убедительна, а действие приковывает к экрану.

Диск, в целом, неплох. Минусы – неотключаемые русские субтитры и недостаток бонусов. ■



■ 1992
 ■ CP Digital
 ■ 1.33:1
 ■ DD 5.1 (рус/англ)
 ■ субтитры (рус)
 ■ бонусы: анонсы и
 фильмографии

Бешеные псы Reservoir Dogs

Режиссер: Квентин Тарантино

В ролях: Х. Кейтл, Т. Рот, С. Бушеми, М. Мэдсен
 М елкий мафиози Джо Кэбот намеревается ограбить ювелирный магазин и с этой целью нанимает шесть профессионалов. Хорошо разработанный план внезапно проваливается: полицейские призывают на место преступления еще до начала налета. Оставшиеся в живых пытаются выяснить, кто из них осведомитель...

Криминальная история о попавших в жестокую переделку бандитах уже давно стала классикой. До этого никому не известный Квентин Тарантино, сняв потрясающе мрачный фильм о гангстерах с «цветными» фамилиями, заявил о себе громко и решительно. Голливудские устои и принципы – только опытный режиссер может снять культовый фильм – были ниспровергнуты, кино стали делить на обычное и снятное «под влиянием Тарантино», а жанр получил новое развитие. Резюме: классика кинематографа – посмотреть, выучить наизусть и цитировать в любом подходящем случае. Новое DVD-издание «Бешеных псов» названо юбилейным, однако, фильм размещен на диске в «телеизионном» варианте (4:3), а ожидаемых в подобном издании дополнений попросту нет. ■

DVD-ЛИКБЕЗ

Если ты уже не помнишь, как выглядят обычные видеокассеты, во всю наслаждаясь «авишками» и начинаешь присматриваться к дискам с заветной надписью «DVD», то эта колонка для тебя.

Только представь себе: покупаешь DVD, а к нему в сумочке тебе выдают три томика инструкций – как вставить диск, что подключить и куда смотреть… А древние китайцы говорили, что одна картинка стоит тысячи слов. И были совершенно правы.



Это не заумная головоломка и отнюдь не новый способ подсчета голосов. Квадратики с точками обозначают форматы, в которых записан звук, – Dolby Digital 5.1 или 2.1 (стерео). А попросту – количество динамиков для оптимального звукового воспроизведения этого DVD. Причем квадратик в центре обозначает необходимость использования сабвуфера (нужно, но не должно).



Возрастной рейтинг видеопродукции. Говоря проще: указывает на наличие (или отсутствие) элементов насилия или жестокости, оскорбительных и непристойных выражений, сексуальных сцен. В России используется наряду с официально принятой отечественной возрастной классификацией (знаменитые «Дети до 16 лет…»). Имеет 5 ограничительных категорий: G (General Audiences) – допускаются зрители всех возрастов, PG (Parental Guidance Suggested) – дети допускаются в сопровождении родителей, PG-13 (Parents Strongly Cautioned) – некоторые фрагменты недопустимы для просмотра детьми в возрасте до 13 лет, R (Restricted) – просмотр фильма подросткам до 17 лет разрешен только в присутствии родителей, NC-17 (No One 17 and Under Admitted) – запрещено смотреть лицам, не достигшим 17 лет.



«Анаморфированное» и «анаморфное» изображение, пожалуй, самые используемые в аннотациях к DVD-дискам термины (английский вариант – anamorphic widescreen). И, очевидно, самые непонятные.

Технически процесс анаморфирования представляет собой увеличение вертикального разрешения оригинального широкоформатного кадра при переносе на DVD на 100 строк. Подобная трансформация кинокадра была введена с целью повышения детализации при телевизионном воспроизведении: разрешение кинофильмов, снятых в широкоэкранном (1.85:1) и киноформате (2.35:1) в силу технических ограничений при воспроизведении на экране телевизора ощущимо снижается.

На экране обычного (4:3) телевизора анаморфизированное изображение выглядит вытянутым по вертикали. При переводе телевизора в режим «16:9» картинка автоматически сжимается и кадр выводится целиком (с черными полосами вверху и внизу). На широкоэкранных телевизорах анаморфный кадр полностью заполняет экран – в этом случае картинка выводится без каких бы то ни было потерь изображения и разрешения. ■

Внимание!!!

**С 1^{го} февраля открыта
почтовая подписка**



на журнал

**СТРАНА
ИГР**

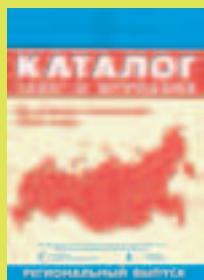
**на второе полугодие 2004 года
во всех отделениях связи России**

Подписка по Объединенному Каталогу "Пресса России" и Каталогу "Газеты Журналы" Агентства "Роспечать"



**"Страна Игра + CD" Индекс 88167
"Страна Игра + DVD" Индекс 88767**

Подписка по Региональному Каталогу Газет и Журналов Межрегионального Агентства Подписки



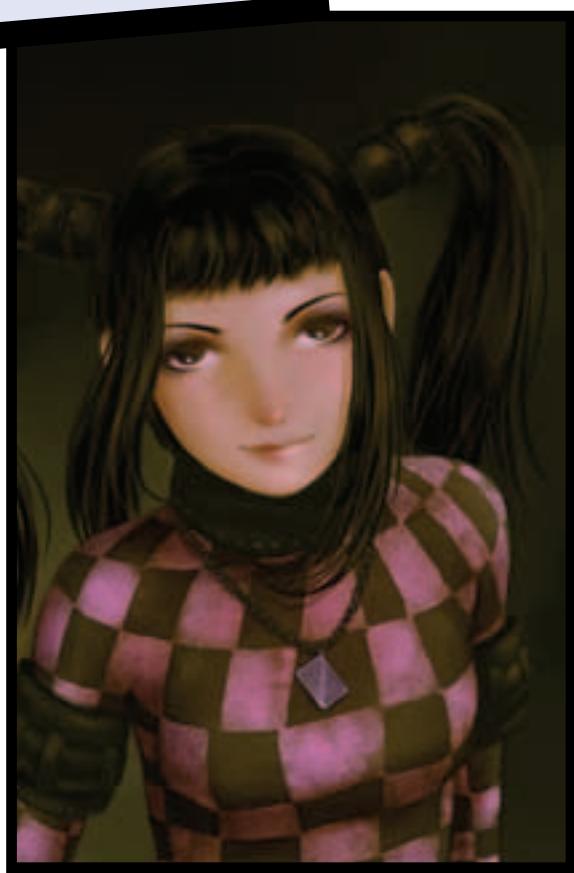
**"Страна Игра + CD" Индекс 16760
"Страна Игра + DVD" Индекс 16762**

(game)land

Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 155)

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



«AMIGO» ОЛЕГ



Приветствую тебя, мудрейший А. Купер. Хочу побеседовать с тобой об экранизации игр в кино и мультики и наоборот. Яркий тому пример Tomb Rider. Первый фильм с Анжелиной Джоли пошел на «ура», а вторая часть «расхитительницы гробниц» с треском провалилась. Странно, почему? Может из-за также провального «Ангела тьмы» геймеры разочаровались в продолжении самой идеи, и Лара исчерпала себя полностью? Если все дело в ТЕКУЩЕЙ популярности, почему бы продюсерам на пару с режиссерами не экранизировать животрепещущую историю ныне популярного Макса Пейна или хотя бы Томми Верчетти, ну, на худой конец Томми Анжело из «Мафии»? Или создать мультики по WarCraft III, Diablo и StarCraft от великой Blizzard. Если, конечно, подойти к этому с умом и учесть все нюансы. Интересно поступили Disney и Bethesda выпустив «Пиратов Карибского моря» одновременно и там, и там. Как фильм, так и игра стали успешными в прокате и в продаже.

Некоторые разработчики пошли в обратную сторону – слепо преобразуют нашумевшие фильмы в игры. Примерами являются Die Hard: Nakatomi Plaza и Enter the Matrix. Согласись, получилось, прямо скажу, не очень. Да и вообще, считаешь ли ты, что это неправильно, мол все должно быть на своих местах игры – играми, фильмы – фильмами, и нечего воровать идей? Буду очень тебе благодарен, если ты поделишься своими мыслями об этом. Привет очень

Мог бы порадовать одного (одну?) из вас призовой подпиской за лучшее письмо номера, но вместо этого лучше обнадежу всех джек-потом и переходом трех месяцев оплаченной подписки на следующий номер. То ли новогодние праздники виноваты, то ли некстмати возобновившаяся учеба, но голый факт распят на журнальном столике: калибр писем за последние две недели ощутимо измельчал. Ничего из ряда вон, претендующего на поощрение в виде подписки, так и не образовалось. Вы уж поактивнее, что ли, товарищи!

– А.КУПЕР

уважаемой мной редакции «Страны» (особый – Нолику Торенко)!

kvitko_v@mail.ru

По-прежнему уверен, что «Смертельная битва» – отличная киноэкранизация Mortal Kombat, да и «Обитель зла», положа руку на томик Кинга, не так уж плоха. Как обычно, все зависит от мастерства съемочной группы. Ану как по Doom что приличное снимут? Свежо преданье, конечно... но вдруг?

МИНА



Hello GameLAND!!!

Решил вам письмечко написать. Ну вот... Короче, здрасте! Не буду писать, как мне нравится ваш журнал и все такое... Сразу к делу. Если честно, меня бесит деление на «приставочников» и «PC-шников»! Ну сколько можно, а?! Какая разница, на чем ты играешь и во что? Слово gamer происходит от слова game – «игра», а ведь на приставках тоже в игры играют (к сведению некоторых «PC-шников»)... Идем дальше. Пиратство: пиратство – плохо! НО: я, к примеру, не могу позволить себе покупать диски за \$80-90, поэтому приходится брать пиратскую дрянь (а что делать?), хорошо хоть 1С выпускает лицензионные копии, а то так бы и завалились пиратчиной! Хочу обратить внимание девушек-геймерш! Непонятно, во что могут играть представительницы слабого пола! Ну просто нет таких игр (кроме серии Final Fantasy). Так что убедительно прошу хотя бы одну представительницу указанной выше категории черкнуть мне на «мыло» чего-нибудь! Ну, вроде, все! Напишу как-нибудь еще!

kuzminoff@km.ru

Мы тоже думали-думали о девушках да о том, во что красавицы играют, и решили посвятить животрепещущей теме спецматериал в номере, приуроченном к Международному женскому дню! Дождитесь 05(158) «Страну», и вы узнаете о девушках то, что не могли вообразить в самой радужной фантазии! Ну или типа того.

THECATS1



Привет, «Страна»! Желаю в Новом 2004 году оставаться не менее пухлой (а может даже более пухлой

стать), красочной (Алик, не стесняйся экспериментировать) и интересной (привет всем обозревателям!). Живу я во Владивостоке, где, в принципе, найти журнал несложно – вот только с номера с DVD нереально найти, их просто НЕТ. И, например, №22 (за прошлый год) появился на лотках только числа 10-15 декабря.

1) Теперь хотелось бы поговорить об играх – в частности, о CS: Condition Zero. LO, да это же «Контра»!! Срочно в магазин! В общем, прошел кампанию, по сети сыграл с народом из нашей локалки, и осталось такое мерзкое впечатление – кинули нас просто, развели... Весьма средненький шутер, ничего интересного не показывает, что по части графики, что звука, геймплея даже. Вот в одной из миссий надо было обезвредить бомбу, и возле нее стоял супер-пупер террор, который выдержал 5 (пять!!!) хэдов со scout – в конце концов мне это надоело, и все решила флэшка и две обоймы АК-47. Кстати, там был нереально меткий снайпер, который не мог попасть по моему персу, находясь напротив него. Или как вам перестрелка между двумя ботами (ЛАМО-ботами), которая где-то минуту длилась при том, что они находились на расстоянии двух метров друг от друга? И название подстать – Zero – нуль, а condition – вообще «условие». Народ! Кто найдет перевод названию игры – шлите на мыло! Короче полнейшая лааажа, выкиньте этот CD и играйте в версию 1.5 (дебильный щит из 1.6 не дает нормально жить).

2) Простите, но я не удержался, хоть и многократно призывали обсуждать только игры. Вот в №22 товарищ Вася Кавайный приспал вам письмо, где меня просто возмутило следующее выражение: «пишите поменьше о PC-играх, ибо они все одинаковые». А видеоигры – нет? Мне, например, не нравится аниме, не нравится что пишут о приставках (просто потому, что хочется материала о своей машине), но я же не ору на страницах журнала УБЕРИТЕ АНИМЕ! ДОЛОЙ ПРИСТАВКИ!!!, ведь это чистейшей воды ЭГОИЗМ. Как оно называется? Село Чугуевка? А-а, Толмачево – неудивительно, что там никто не знает о Полосатом (благодарность ему надо вручить за новости в киберспортивной рубрике).

Вот и все, что я хотел сказать.

P.S. Спасибо, что опубликовали мое письмо о Silent Storm в №20!

thecats1@yandex.ru

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



Ох, прямо сомнения берут. Каким же это вы образом играли в официальную версию, выходящую в США, гм-гм, 25 марта? Пиратами была украдена достаточно сырья сборка C:S: CZ, и к моменту релиза ситуация может поменяться в лучшую сторону.

ИГОРЬ



Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Столько времени прошло с моей первой покупки вашего журнала, а я только решился написать вам! Хочу поделиться с вами всем наболевшим. Во первых, живу я в Одессе. Не подумайте ничего плохого – прекрасный город. Странно... никогда в «Обратной связи» не видел письма из Украины, Белоруссии и т. д. Недолюбливаете нас, что ли, выходцев из СНГ? Так вот, Одесса-классный город. Только с рынком лицензионной продукции не все в порядке. «Лицензий» на PC – полно (полно и пиратчины тоже), а с приставками – беда. Пиратских игр на PlayStation 2 – пруд пруди. Лицензионок во всей Одессе я видел всего 20 штук, не считая что половина из них -PAL версии, а половина – NTSC. Официальную российскую версию PlayStation 2 видел всего одну, и ту на следующий день прочиповали. А вы хотите, чтобы мы поддерживали лицензионную продукцию!?

Тот же «Софтвер Клаб», тот же «Vellod Impex» ориентируются в основном на Россию, у них нет представительств в странах СНГ. Как я могу купить официальную PlayStation 2 и лицензионные игры к ней, если у меня в городе их просто нет? Единственный выход – чипованная приставка и пиратские игры (играть ведь ой как хочется!). Понимаю, что вас мало волнует Украина, но ведь можно и в ней создать лицензионный рынок, который не будет уступать российскому. На этой печальной ноте хочу закончить свое первое письмо. Но!!! Есть у меня к вам одна просьба: напишите, пожалуйста, адрес интернет-магазина, где я смогу купить лицензионную PlayStation 2 и быть уверенными, что мне ее в Одессе доставят. И очень прошу, объясните как мне ее оплатить, ведь живу я не в России. На некоторых сайтах указывается, что у них

есть доставка по СНГ, но разобраться с этой доставкой не представляется возможным. Низкий поклон всей редакции!

Igor1288@yandex.ru

Боюсь, Игорь, у меня не лучшие новости. E-shop действительно не доставляет товары на Украину, а www.VGW.ru пользуется для этого услугами службы экспресс-доставки «EMS Гарантпост», благодаря чему посылка обойдется вам совсем недешево. Похоже, на сегодняшний день наиболее экономичным остается старый проверенный способ, а именно – упросить живущих в России родственников или знакомых купить здесь что-то и передать вам, скажем, через проводника скорого поезда...

PAROVOZNIK



Здравствуйте, уважаемые авторы журнала «Страна Игр»!

Пишу, собственно, я вам по самой актуальной в последнее время теме пиратства. Этот текст можно разбить на две части (самые основные проблемы российского рынка видеоигр), первая часть это цены на легальные игры в нашей стране, ну а вторая – это локализация игр (перевод на наш с вами русский язык).

Проблема 1. (цена)

Итак, первая проблема – цены на лицензионную продукцию. Уважаемые авторы, неужели вы не понимаете, что для России легальные игры просто не доступны?

Ведь цена в 50-80\$ (а то и больше) это не 50-80 рублей. А для американцев это мелочь. В Америке выше уровень дохода. Так что с уверенностью можно сказать, что лицензионные продукты не для нас с вами. В данном случае я имею ввиду игры на приставки и английские версии игр (например, из Интернет-магазина E-Shop: как посмотришь на цены, так в жар бросает) – кто, интересно, их покупает? А вам, уважаемые авторы, готовенькое лицензионное чудо дают, для оценки.

Проблема 2. (русификация)

Сами посудите, много ли в нашей стране лицензионных игр

e-shop

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru



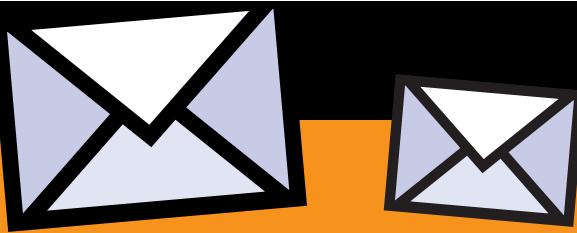
www.gamepost.ru

PlayStation2 русская версия за \$199.99! ЭТО РЕАЛЬНО



HTTP://WWW.GAMEPOST.RU

Тел.(095): 928-0360, 928-6089, 928-3574
пн.-пт. с 10:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)



ПИШИТЕ ПИСЬМА
MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



на русском языке (я имею ввиду – приставочных)? От первой «Соньки» вроде 3, и от второй одна Primal + еще готовятся несколько э-э.. откровенно темных проектов. А ведь многие хотят поиграть в Final Fantasy X, X-2; Metal Gear Solid 2; Silent Hill 2, 3 на русском языке, а не с бумажной инструкцией, с которой как следует в сортир-то и не сходишь.

Скажите, разве есть смысл играть в английские RPG? Без понимания сюжета добрить по клавише «действие» во время разговора? Нет, это не для меня. Конечно, можно обзавестись книжечкой с полным прохождением, но это тоже не для меня.

А знаете, в чем проблема? Проблема эта в том, что у бравых российских компаний никогда не хватит денег на то, чтобы закупить лицензию на издание в русском варианте тех же Final Fantasy X, X-2 или MGS 2. Даже если денег хватит, то компания, вполне возможно, станет банкротом, ведь чтобы заработать с этой лицензии денег, нужно продать продукт по цене... Ну сами понимаете како... что никто брать не будет. Получается замкнутый круг. Так что эти игры вряд ли когда-либо будут переведены на русский язык официально (если только не пиары), вы слышите – НИКОГДА. И это факт.

Да и сами разработчики не рассматривают российский рынок видеоигр как нечто серьезное. Уж они-то понимают, что для обыкновенного российского жителя 50-80\$ – большие деньги, и не тратят средств и времени на перевод игр для России. Взять ту же FIFA, разработчики не покупают лицензию чемпионата России из-за того, что понимают: здесь мало кто будет покупать их продукт за 50\$ (а то и больше), и я их понимаю, а вы – нет.

Вывод.

Пираты спасают наш с вами рынок, переводя игры на русский язык и продавая эти игры по ДОСТУПНОЙ для нас цене (Пусть перевод в некоторых случаях корявый, но почти в любой пиратской игре на PC есть выбор установить русскую или английскую версию). Лицензия не для России.

Parovoznik88@mail.ru

Вот так. Сказал, как отрезал. И пусть перевод корявый, его же отключить можно. Только зачем вообще тогда нужен такой «перевод»? Предлагаем все-таки дать шанс нашим издателям: на 2004-й год только у «Софта Клаба» запланировано двенадцать локализаций для PS2, не исключено и снижение различных цен на игры. Поживем – увидим.

PROMETEY-7



Здравствуйте, редакция «Страны Игр»! Пишу вам еще всего второй раз, как и в

прошлый раз надеюсь получить ответы на мои вопросы, ну и рассмотрения моей точки зрения. Начну с вопросов:

1) Чего слышно о Doom III?

2) Пойдет, ли у меня Silent Hill 3 с видеокартой 64mb DDR GeForce4mx440?

А теперь рассуждения на тему RPG. Да, люблю я RPG, а особенно JRPG, ну или пародии на них, потому что они сделаны с душой и немалыми усердиями, что можно сказать и насчет Euro-RPG (это я сам придумал), но отнюдь не ко всем проектам. Европейские проекты «клепаются» – во всем смысле этого слова, хотя проекты прошлых лет может и шедевры, но я их не припомню, т. к. начал этим увлекаться два года назад (опровергните мою точку зрения, если я неправильно считаю). Вернемся к JRPG – это вершина творения, а особенно Final Fantasy X – супермегахит!!!!!! Может показаться смешным, но я в ней не играл, да и вряд ли мне это светит, если, конечно, не сконструируют эмулятор для нее, что свершится, наверное, когда у меня будут свои дети (мне 16)! Но я фанат, и не знаю почему, но я ищу всю информацию о ней – обзоры и т.д., но не сумел поймать их на страницах вашего журнала, блин (извините)! Когда узнал о FFXI – думал: все, наконец свершилось, но обломали – и тут MMORPG, понимашь. В общем, хочу сказать, что покупать PS2 из-за FFX – глупо, хотя такое тоже было. Жду и надеюсь, что хотя бы что-то похожее придет и на PC!! Заранее благодарен за ответ!

prometey-7@yandex.ru

1. Что слышно? Игра в разработке, будет готова не раньше, чем ее сделают. Если серьезно, особых новостей нет. Последний слух – о том, что Doom III осчастливит своим появлением прилавки аж этой весной. Мы не верим.

2. Вряд ли это можно сделать беспроблеменно. Скорее всего, карточка не потянет.

Что касается JRPG, то зря Square Enix не портирует FFX/X-2 на PC, однозначно зря.

MYXALYCH



Уважаемая «Страна Игр»... Поздравляю вас с прошедшими праздниками! Желаю всего наилучшего, особенно в маркетинге. Я хочу поговорить насчет любимой мной игры – The Sims. Я считаю что у этой игры огромные возможности. К примеру, воспроизвести в игре эпоху средневековья, добавить различных миссий, немного подкорректировать сам геймплей, и вот пожалуйста – готовый хит: «Симсы» в средних веках: поживи за Леонардо да Винчи». Или можно воспроизвести фрагмент сюжетной линии какого-нибудь известного романа. Например, додумать, что же стало с городом Фродо в «Властелине колец» после его ухода. В общем, попробуйте подбить наших российских производителей игр на такое изменение всем знакомой игры. Еще раз желаю всего наилучшего. С уважением (раболепием, поклонением и т.д.) Myxalych

rendger@inbox.ru

«Иван Грозный убивает своего сына». Зарисовка с натуры. Монитор, пиксели, «Симы». Неизвестный художник, 2004 г. от Р.Х.

А В ЭТО ВРЕМЯ НА ФОРУМАХ GAMELAND...

Избранные сообщения из сетевых конференций на нашем сайте (<http://www.gameland.ru/code/common/forum1/forums.asp>):

Автор: Kiria

Тема: Охотник за Призраками!

Вот еще одна локализация. И опять наверняка 1500 руб. (если не дороже). Даешь цену на рус. вер. порядка 700 руб., и тогда я куплю (скорее всего) все 12 игр, которые должны локализовать. А если цена так и останется 50\$, я не куплю даже ОзП. Возьму у кого-нибудь, но покупать не стану. Уверен, мое мнение разделят и другие читатели и геймеры!!!!!!!!!!!! :((((Полный SUXXXX!

Автор: Аесоннэ

Тема: Re: Call Of Duty

Это у меня глюк, в первой мисси в Стalingrade мне не дали винтовку... и я побежал крушить фашизм налегке! А вообще игра очень душевная, гораздо атмосфернее, чем Medal of Honor, правда так же быстро проходится :(

Автор: SKID

Тема: Re: Кто играл Final Fantasy X-2?

Я возле корабля!! Прошол игру на 12!!!! Там девушка говорит "I'm very sorry"!! А девушка неподалеку взял какуюто сферу у меня и больше нечего не дает!!! Помогите или скажите где можно достать прохождение!!!

Автор: Эррту

Тема: Re: Требуем локализации!

Пускай 7-й волк мультимедиа все переводит. Мне темново инглиш игры. Оригинал што называецца. Мне нада штоб все японские на инглише вышли вощем.

Автор: RIP

Тема: Re: Война портативных консолей 2004! Кто победит?

Я за ЭЛЕКТРОНИКУ, где волк яйца ловит.

Автор: Railgun

Тема: Re: Splinter Cell

В темноте Фишера действительно не видят, с этой условностью надо просто смириться. Ведь ты же не обращаешь внимания на то, что враги в MGS не гибнут с первой пули. Графика в SC намного лучше, чем в MGS, но это скорее заслуга авторов движка Unreal 2. Главная проблема SC заключается в малой динамичности и полном отсутствии сюжета. Часами ползать на брюхе и шифроваться по темным углам надоест даже самым отчаянным фанатам stealth-action. ■

редакционная подписка!

с любого номера

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

На 6 месяцев, начиная с _____
 На 12 месяцев, начиная с _____
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

CD
 DVD
(выбери комплектацию)

Ф.И.О.

индекс

город

улица, дом, квартира

телефон

подпись

сумма оплаты

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" с 2004 г.	

Кассир

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" с 2004 г.	

Квитанция

Кассир

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD
+ постер + наклейка»

6 месяцев (12 номеров) – 960 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1920 рублей

«Страна Игр» + DVD
+ 2 постера + 2 наклейки»

6 месяцев (12 номеров) – 1320 рублей
12 месяцев (24 номера) – 2640 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по электронной почте:

subscribe_si@gameland.ru

или по факсу: 924-9694

(с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва,
Дмитровский переулок, д 4,
строение 2, ООО
"Гейм Лэнд", с пометкой
"Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать
электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте

subscribe_si@gameland.ru

или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

» BACKALLEY BRAWL

Все уже давно смирились с отсутствием на PC серьезных файтингов, да и несерьезные, честно говоря, выходят не часто. Backalley Brawl – из числа последних. Откровенно стебовая игра, основанная на драках абсурдных и, предположительно, нетрезвых персонажей. Как вам, например, поединок борца сумо с дистрофиком?



» CONAN

Игра понятно про кого. Классическое аркадное мясо – бегаем с большим мечом и рубим всех в лоскуты. Ко всему вышеозначенному полагается весьма приятная графика и неслабые системные требования.



» CRAZY TAXI

Сумасшедший таксист, сумасшедшая скорость и сумасшедшие пассажиры – жители сумасшедшего города. Красивая и веселая аркадная гонка.



ГАЛЕРЕЯ

» ОБОИ



» ОБОИ, ИЛЛЮСТРАЦИИ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



КИБЕРСПОРТ

- Challenge Promode Arena версии 1.20
- Лучшие демки с WCG 2003 по Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike
- Патчи для Diablo II и Diablo II: Lord of Destruction версии 1.10
- Патчи для Warcraft III: The Reign of Chaos и Warcraft III: The Frozen Throne версии 1.14 и 1.14b

ДРАЙВЕРЫ

- Forceware StarStorm 53.03B, ForceWare 53.04 – Win2000/XP, ForceWare 53.06 Beta – Win98/ME

МУЗЫКА

- Dynasty Warriors 4



СОФТ

» CAPTURE SOLUTION

Программа для захвата видео с экрана с последующей обработкой результата. Очень удобна, например, для создания видео-уроков или чего либо подобного.

» OPEN OFFICE

Полноценный офисный пакет, позиционируемый, как реальная бесплатная альтернатива Microsoft Office и поддерживающий все форматы последнего.

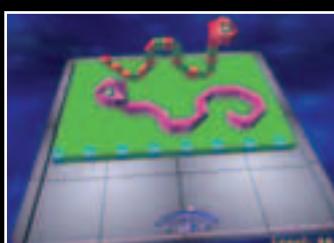
» RHYMES

«С детства с рифмой я дружи, вот такая вот фигня». Программа для тех, кто хочет писать стихи, но соответствующими талантами не обладает.

А ТАКЖЕ: Alcohol Calculator, BluescreenSaver, Color Point, Disk State, Dragon Unpacker, Fenya, Fit W Folder Icon XP, Launch It, Mobile Balance, NOD32 Antivirus, Win Power PRO

SHAREWARE

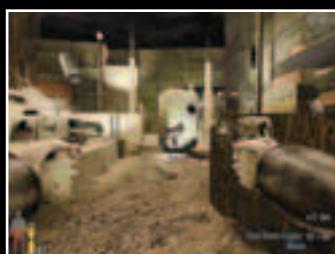
- Aerian Antics
- Alpha Ball
- Astrobatics
- Bud Redhead
- Caribbean Puzzle
- Chain Reaction
- Ganja Farmer
- Indyo
- Puzzle In Lay
- Scrabble Blast
- Trash Killer 2
- Zuma Deluxe



МОДЫ

MAX PAYNE 2

Подборка из самых ударных модификаций последнего месяца, в числе коих Battle Tactics, Cinema Mod, Excessive Blood 2, Hellsing и стратегий в реальном времени. Так что помимо стрельбы, вас ждет очень много всего нового.



BATTLEFIELD 1942: EMPIRES

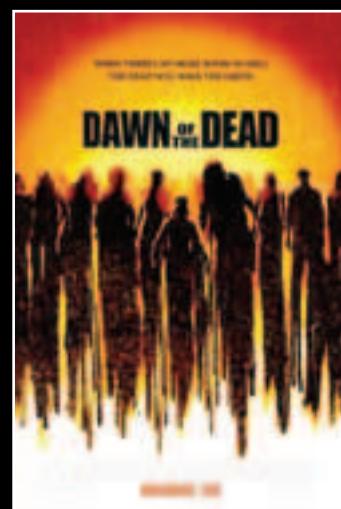
Новый огромный мод для Battlefield 1942, превносящий в игру элементы Excessive Blood 2, Hellsing и стратегий в реальном времени. Так что помимо стрельбы, вас ждет очень много всего нового.



А ТАКЖЕ: Jagged Alliance 2: Urban Chaos Mod, карты и моды для Jedi Knight: Jedi Academy, мутаторы для Unreal Tournament 2003 и многое другое...

WIDESCREEN

- Dawn of the Dead
- Twisted
- King Arthur
- One Perfect Day

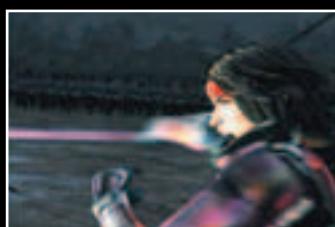


ВИДЕО

- Blood Rayne 2
- Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre
- Driv3r
- Joint Operation

- OutRun 2
- Resident Evil Outbreak
- Samurai Warriors
- Suikoden IV
- Unreal Tournament 2004

- R: Racing Evolution
- I-Ninja
- AMV
- Видео из рубрики Банзай!



НА ЧЕМ МОЖНО ПРОИГРЫВАТЬ НАШ DVD?

Наш DVD читается не только на PC, но и на PAL-версиях приставок PlayStation 2 и Xbox, а также DVD-плеерах. Чтобы диск читался на Xbox, вам понадобит-

ся пульт ДУ, без пульта эта приставка не играет диски DVD-Video.

ЧЕМ ЭТО ХОРОШО?

На нашем диске вы найдете продолжительные видеоролики, просмотрев которые сможете составить практически полное впечат-

ление об игре. Также – эксклюзивные рекламные трейлеры игр, которые вы не найдете больше ни на одном из дисков или сайтов. И все это – в DVD-качестве.

ЧТО БУДЕТ ПОЯВЛЯТЬСЯ НА ДИСКЕ В ДАЛЬНЕЙШЕМ? Рубрики «Банзай!» и Widescreen будут получать все большее освещение в DVD-Video-части, а вскоре появится на постоянной основе рубрика «Anime/Game Music Video».



В ПРОДАЖЕ С 4 ФЕВРАЛЯ



ЖУРНАЛ
КОМПЛЕКТУЕТСЯ CD!

В НОМЕРЕ:

■ Недорогие карманные компьютеры

КПК не должен стоить целое состояние. Как выбрать модель с большими возможностями за небольшие деньги

■ «Трюки» с мобильным телефоном

Как набрать SMS за 6 секунд. Навыки эффективной работы со встроенными возможностями вашего сотового аппарата.

■ КПК продлевает жизнь

Как сбросить вес, накачать мускулы и сохранить свое здоровье под руководством мобильного компьютера

■ Беспроводный мобильный Интернет на скорости 115 Кбит/с

Предлагает новый сотовый оператор SkyLink

■ А также полезные советы о том, как выйти в Сеть с КПК без модема, как смотреть потоковое видео на Pocket PC, как соединить мобильный и КПК через Bluetooth

Читайте в новой рубрике «Шаг за шагом»

■ А также тесты новейших моделей ноутбуков, карманных компьютеров и сотовых телефонов.

Читайте в номере: Sony Clie PEG UX50, Handspring Treo 600, Motorola A920, Rover PC S1, ASUS S5N, Prestigio 141i, iRU Stilo 1514 и многие другие.



МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ

(game)land

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 18 февраля 2004 года!/

■ КНЯЗЬ ТЬМЫ (SACRED)

Его имя – Шаддар, но Темные эльфы кличут его не иначе как «Странником теней». Он использовал богатство и магию, чтобы завладеть силами Тьмы, а кровь и плоть собственной сестры даровали ему бессмертие. Братство Магов из Анклава Мистдейл приговорило его к смерти через сожжение. Шаддар – герой новой мощной RPG, издаваемой в России компанией «Акелла».

■ DRIV3R

Сериалом Grand Theft Auto многообразие «автомобильных боевиков» отнюдь не исчерпывается, и когда-то оригинальный Driver, вышедший в 2000 году на PC и PlayStation, пользовался поистине всенародной любовью. Второй его сиквел отличается не только странным названием, но и мощной графикой, а также обновленным игровым процессом. Команда Reflections снова готовит настоящий шедевр, об особенностях которого и поведает вам «Страна Игр».

■ «ВКЛАД ЛИЧНОСТИ В ИСТОРИЮ»

Насколько сильно популярность игры зависит от привлекательности главного героя? Чем Соник и Марио принципиально отличаются от других веселых зверюшек и человечков? Чем рисовала Nintendo, сменив концепцию сериала Zelda? И, наконец, главное – в чем заключается секрет создания героя, которого полюбит общество? Неужели для этого достаточно использовать девушку пышных форм и приятной внешности? Ищите все ответы в нашем аналитическом материале!

■ «ХОББИТ»

Третья игра для PS2, локализованная компанией Soft Club, на подходе. Мы уже перестали удивляться русской речи в приставочных играх. Теперь нам остается только грамотно и объективно оценивать проекты, официально локализуемые для PS2 в нашей стране. Наконец-то, мы до этого дожили... Что касается самой игры, то она подозрительно похожа на Zelda... с поправкой на Средиземье, конечно же. Об остальном мы обязательно расскажем вам через две недели.

■ «ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ» И URU: AGES BEYOND MYST

Раздел «Тактика» порадует читателей двумя исключительно полезными материалами. Изобилующий логическими загадками «Охотник» – крепкий орешек даже для самых опытных геймеров, не помогут здесь и русский текст с озвучкой. Что касается квеста Uru, то здесь и говорить не о чем – жанр просто-таки обязывает



нас написать полное прохождение игры. И не надо обвинять постоянных читателей «Тактики» в нечестности, иногда ведь одно-единственное сложное место может поставить в тупик даже настоящего профессионала.

■ «МЕХАНОИДЫ»

Закройте глаза. Представьте себе отдаленное будущее. Перенеситесь мысленно на заброшенную планету с говорящим названием Пологон. Именно здесь игроку на пару с многоцелевым боевым гайдером предстоит путешествовать, воевать, торговать, выполнять задания и общаться с такими же бедолагами. Информация, вооружение, новые модели техники – все это можно приобрести за виртуальные деньги. Вы ведь всегда мечтали о полной присущей жизни, не так ли?

■ «В ТЫЛУ ВРАГА» И «ВОСХОДЕНИЕ НА ТРОН»

В тылу немецко-фашистских войск оказался бравый советский танкист. Но он не впал в отчаяние, ведь тактические навыки геймера и помогут прорваться ему сквозь дебри игрового процесса, который использует элементы RTS и RPG. В России оказалось немало поклонников пошаговых стратегий вроде Heroes of Might and Magic, разочарованных последними частями серии. Но они не впали в отчаяние, а занялись созданием собственной игры того же жанра, с мощным трехмерным движком, богатыми тактическими возможностями и интересной сюжетной линией. Имя ей – «Восхождение на Трон».

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

издательство **(game)land** представляет
н о в ы й ж у р н а л



- 240 страниц информации
- Сотни игр в каждом номере
- 3 CD-диска или DVD (4,7 Гбайт!!!) с тщательно подобранным содержимым
- Читы, прохождения и грязные трюки
- Двусторонний постер и геймерские наклейки
- Никакого мусора и невнятных тем — настоящий геймерский рай, более двухсот страниц, посвященных только играм на PC.

- Снимаем сливки — более двух десятков убойных материалов, среди которых: подробнейший рассказ о Unreal Tournament 2004, Desperados 2, Казаки II: Наполеоновские Войны, NFS: Underground, XIII, Корсары 2, Deus Ex: Invisible War
- Эксклюзивное интервью с Левелордом
- Все игры по «Звездным Войнам» — ретроспектива 20 лет.
- Обзор всех новинок российского рынка — как не ошибиться в выборе?



**в продаже
с 28 января**



**ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!**



ИГРЫ

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА!

КАЖДОМУ ПОДПИСЧИКУ ПОДАРОК!

ОДНА ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ИГР НА ВЫБОР:

1



Tony Hawk's Pro Skater 4

2



Kreed

3



Сфера

4



Silent Storm

5



Демиурги II

ПОДПИСКА

6 МЕСЯЦЕВ

540 рублей

Каждому подписчику подарок:
отметь в купоне одну из игр

12 МЕСЯЦЕВ

1080 рублей

Каждому подписчику подарок:
отметь в купоне одну из игр

ПЛЮС
дополнительный подарок
фирменная ФУТБОЛКА
PC ИГРЫ

Предложение действительно
при оплате по данному купону

до 30 апреля

ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Указать выбранную игру в купоне
3. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

по электронной почте:

subscribe_pg@gameland.ru

или по факсу: 924-9694

(с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва,
Дмитровский переулок, д. 4,
строение 2, ООО "Гейм Лэнд",
с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать
электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал
через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

СТРАНА ИГР ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "PC ИГРЫ"

На 6 месяцев начиная с _____
 На 12 месяцев начиная с _____

(отметь квадрат, выбранного варианта подписки)

3 CD
 DVD

(выбери комплектацию)

Я выбираю игру: 1 2 3 4 5

Ф.И.О.

индекс

город

улица, дом, квартира

телефон

подпись

сумма оплаты

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Кассир

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала "PC ИГРЫ"

с 2004 г.

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Квитанция

Кассир

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала "PC ИГРЫ"

с 2004 г.

Подпись плательщика



И все-таки он вертится!



FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

SAMSUNG

Так выглядят объекты
в движении на экране
обычного монитора

Так выглядят объекты
в движении на экране
SyncMaster 172X

Всего 16 миллисекунд! Это – время реакции матрицы, использующейся в новых мониторах SyncMaster 152X/172X. Результат – и в играх, и при просмотре DVD изображение остается четким даже в самых динамичных сценах. Отличная цветопередача, широкий угол обзора... Впрочем, не только качество изображения новых мониторов SyncMaster заслуживает превосходных оценок. Судите сами. Компактный элегантный корпус с узкой рамкой. Малый вес: всего 2,5 кг у SyncMaster 152X. Наконец, экономия места и порядок на Вашем столе – все разъемы расположены на подставке монитора. Мониторы SyncMaster 152X/172X. Все очевидно!



Castlevania

®



KONAMI

СТРАНА
ИГР

OPERATIONS
ОПЕРАЦИИ

МИРОТВОРЦЫ

ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC

СТРАНА
ИГР

SpellForce

the ORDER OF DAWN



СТРАНА
ИГР

phenomic
GAME DEVELOPMENT

POWERED BY
gamespace

JoWood
Productions

©2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWood Productions Software. All rights reserved. All other trademarks and service marks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Рыцари за работой



Страна ИГР

СТРАНА
ИГР

ТВОЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#3 | 156

ФЕВРАЛЬ 2004